1990年10月1日発行(隔月1回1日発行)第5巻 第5号 通巻37号

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE エヌジー

NG

1990 OCT.

10



NAMCOT NEW GAME

秋の夜長スペシャル

●ファイナルブラスター

●バーニングフォース

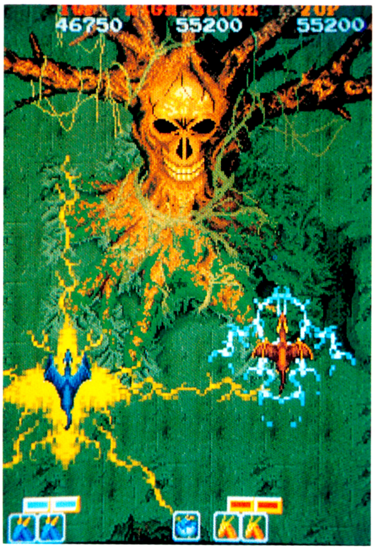
ああ「青春のドルアーガ」ギル・プレゼント発表

'90 AMショー速報

ドラゴンセイバー

CONTENTS

1990 OCT.
No.37







NG
1990 OCT.
No.37

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 藤岡勝利 ●本誌記事の無断転載を禁じます。ⓒナムコ1990

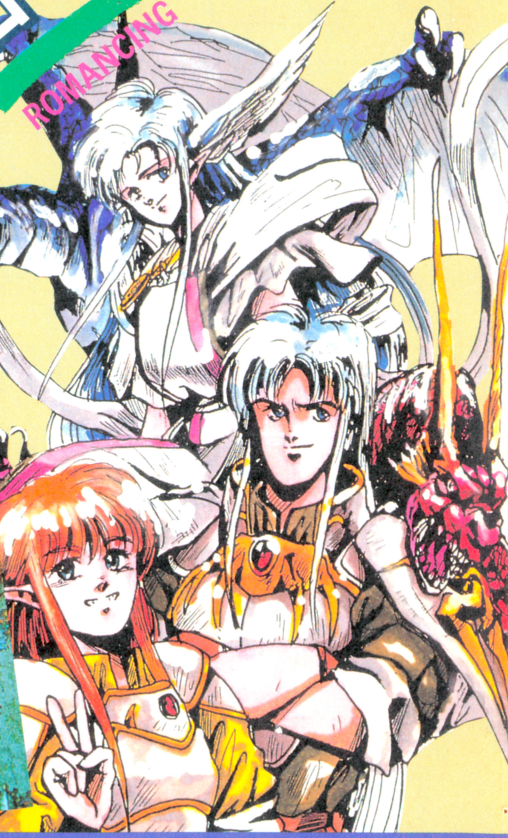
'90AMショー速報

この秋おすすめのシューティング2アイテム

秋といえばAMショー。ゲームファンの話題は、どんな新作が登場するのかに集中しているはずだ。ナムコからは…もちろんたくさんのゲームが出番を待っているところ。中でも注目したいのが、ドラスピファン待望のロマンシング・シューティング『ドラゴンセイバー』と、大胆な発想にあっと驚くコミカルシューティング『ピストル大名の冒険』だ。ショーに先駆けてNGでは、この2つのゲームの内容をいち早くご紹介してしまいましょう。

ロマンシング
ROMANCING

DRAGON SABER

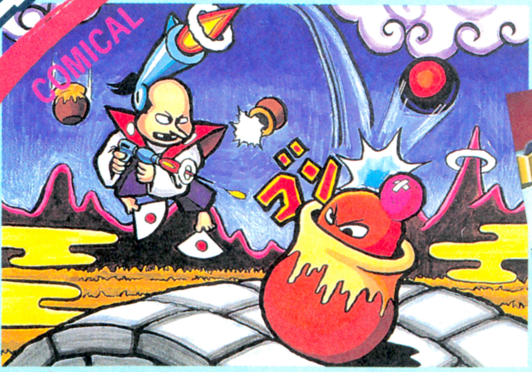


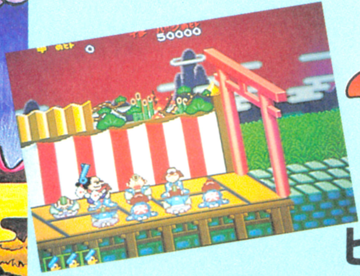


ドラゴンセイバー

——ドラゴン伝説が今、
新たに始まった——

コミカル
COMICAL





ピストル大名の冒険

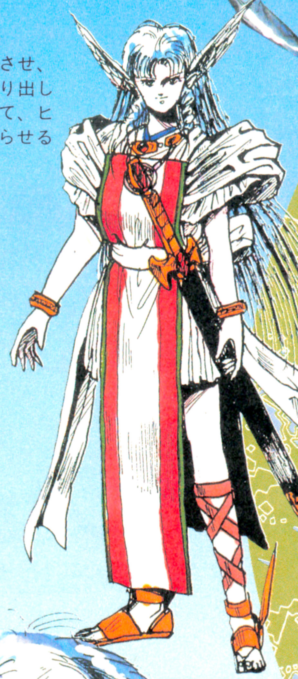
ピストル大名の冒険

——愉快なキャラクターが勢揃い——

の正体とは
よ、再び。

ロマンシング・シューティング・ゲーム
ドラゴンセイバー





▶太陽神アーリア
かつて聖龍伝説によってブルードラゴンを復活させ、魔神ザウエルを闇に封印した光の神。人類が作り出した環境汚染を止めることができず、それを嘆いて、ヒューイとシリアに聖剣を与え、再び聖龍を甦らせる

Prologue 序詞

ここは、地球によく似た異世界——。今や色彩も失った荒地だが、かつては緑の美しかった国。

人類によって築かれた高度な文明は、その身勝手な創造と破壊から、著しい環境汚染をもたらした。緑の大地は熱砂に覆われ、母なる海は汚泥に埋もれた。全ての生態系は崩れ、愛らしい生物たちは息絶えて、そのあとには、汚染を巣窟とするおどろおどろしい奇形生物、バイオモンスターが発生していた。

わずかに残った人類は武装し、廃虚と化した都市で部族を作り隠れ住んでいた。傲慢な人類の科学が生み落としたバイオモンスターから身を守るには、そうする他に生きていく術はない。

若くて力ある者は、戦った。愛する者の命を守るために。そしていつの日か再び、美しい大地に戻すという、ひとすじの希望を抱いて。彼の名は、ヒューイ・ラグーン。武装部隊のリーダー的存在である。

そしてそのかたわらには、美しい顔立ちからは想像できないほど勇敢な、一人の女戦士がいた。彼女はシリア。エルフと呼ばれる魔法の術に長けた種族の生き残りであった。

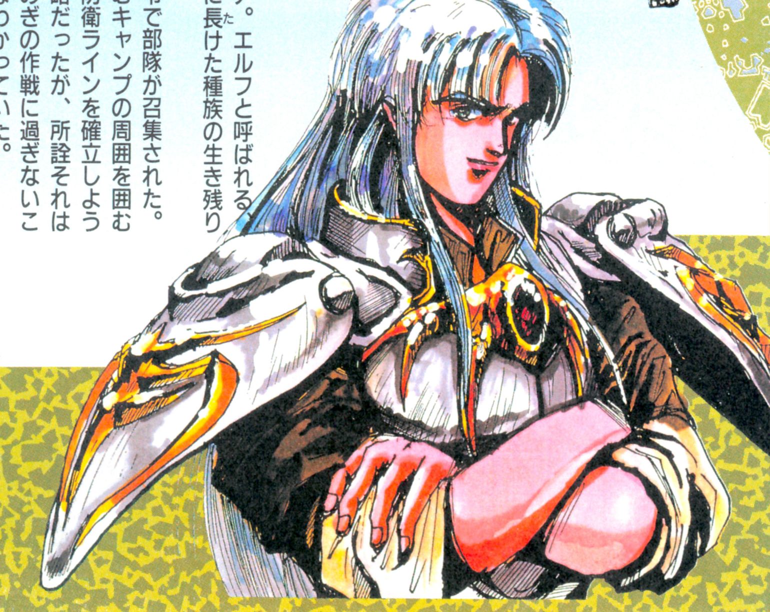
緊急命令で部隊が召集された。人々が住むキャンプの周囲を囲むように、防衛ラインを確立しようという戦略だったが、所詮それはその場しのぎの作戦に過ぎないことは、みなわかっていた。

「それでは何も打開できない。この世界を作り出した根源に辿り着き、その力の根底にあるものを叩かねば!!」

ヒューイとシリアは、すでに感じ取っていたのだ。混沌の世界を作り出している、どす黒いエネルギーの流れを……。それがなくならない限り、調和のとれた秩序ある世界には決して戻りはしないということも。

「力が欲しい。何にも負けぬ力が……。」

そう思った時、天空の雲の切れ間から、一条の光をまとった太陽神アーリアが現れた。「我が名は、太陽神アーリア。ヒューイ、シリ



▶ヒューイ・ラグーン
代々続く騎士の家系の末裔。自然を愛し、心やさしい彼は、仲間からの信頼も厚い。武芸の腕前は群を抜いている。戦火の中、人間の業の深さを感じている

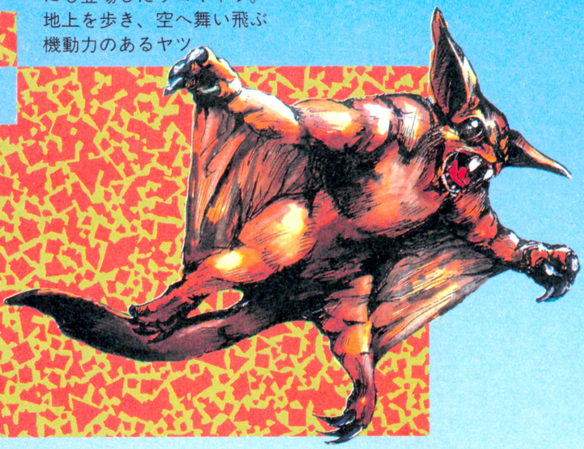
'90AMショー
速報!

混沌たる世界、カオス
聖龍伝説



環境破壊により変異、発生したバイオモンスターたち

▼トポ
前作『ドラゴンスピリット』にも登場したザコキャラ。地上を歩き、空へ舞い飛ぶ機動力のあるヤツ



DRAGON SABER

ア、前に出よ。汝等の中に秘めたる想いにすべての運命を賭けよう」
　そう告げると、アーリアは〝聖なる剣〟をヒューイに授けた。次の瞬間、目もくらむほどの閃光が二人を包み込み、天空に二匹の聖龍が姿を現した。雄々しいブルードラゴンと、気高いレッドドラゴン。
かつて伝えられた「聖龍伝説」が、今、ここに再び、甦ったのだ。
「さあ、飛び立ちなさい。そしてこの流れを変えてみなさい」
　二人の行く手には、想像を絶する不気味なモンスターが待ち受けているという。しかし二匹の聖龍に姿を変えたヒューイとシリアは、ひるむことなく、その意思の感ずるままに、大きく翼を羽ばたかせていった。そのどす黒い流れの源に、意外な正体が待ち受けているとは気づく術もなく……。

▶インセクト
かつては魚類の一種だったが、人類によるバイオ実験の末生まれた亜生物。空中に浮かび、その子を巻き散らしていく



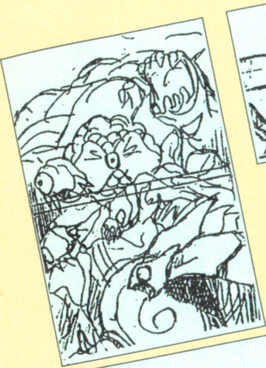
▶シリア・フィリアーネ
エルフ一族の生き残りで、僧侶の位を持つ美少女。自然生態系を壊した人類に対して憎しみを抱いているが、種が存亡の機に瀕する今、矛盾を感じながらも人類と共存している

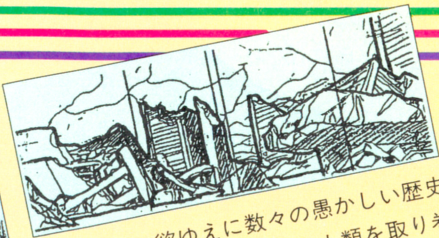


▶シーワーム
ナマコの一種だった物が、環境汚染によって突然変異し、巨大化した。体内で特殊磁場を生成し、吐き出してくる



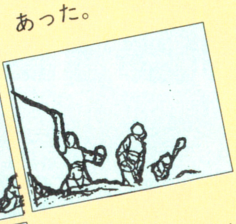
劇的なオープニングがキミをドラゴンに変える

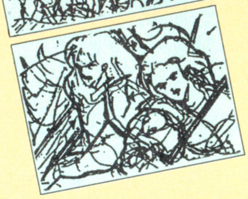




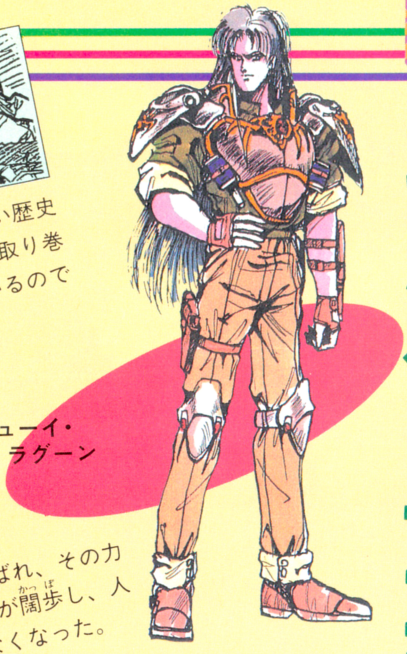
人は己れの欲ゆえに数々の愚かしい歴史を織り成してきた。それは人類を取り巻く全てをも灰燼に帰そうとしているのであった。







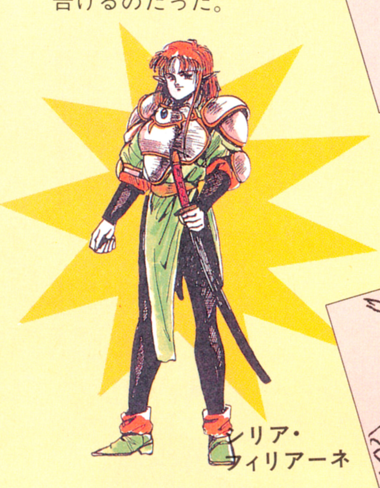
発達した錬金術は科学と呼ばれ、その力のために世界には魑魅魍魎が闊歩し、人はそれと戦わねばならなくなった。

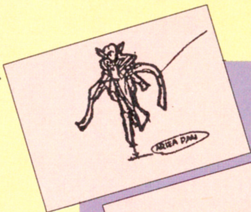


ヒューイ・ラグーン

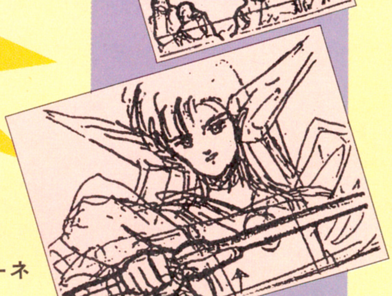
『ドラゴンスピリット』では、アムルが山頂に立ち聖剣をかざす、あのシーンでたくさんのプレイヤーたちがドラゴンに変身していった。新作『ドラゴンセイバー』のオープニングも『ドラスピ』に勝るとも劣らずドラマティック。さあ、今回は彼女と二人で変身し、『ドラゴンセイバー』の世界にともに飛び立とう！

そんな中、天空から人々の前に太陽神アーリアが現れ、告げるのだった。



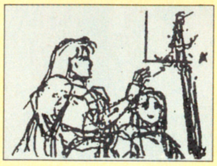


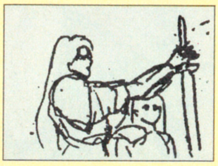


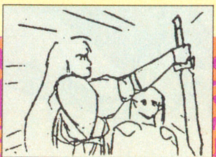


シリア・フィリアーネ

「勇気ある若者、ヒューイ、シリアよ。この間違った世界を変える勇気があるならば、聖なる剣を受け取り、その善き心を示してみせよ」







前作ドラゴンスピリットより さらに、おもしろさ充実！



▶ブルードラゴンがファイヤードラゴンに変身して、最強（3段階）の気合弾を吐いているところ。スゴイ迫力だ！

同時プレイ可能

友達や彼女と、二人で仲よくプレイできるなんて最高！

パワーアップした攻撃力

空中弾と地上弾の同時発射が可能となり、空中弾では連射機能と気合弾が使用できるようになったよ。

マイキャラの変身

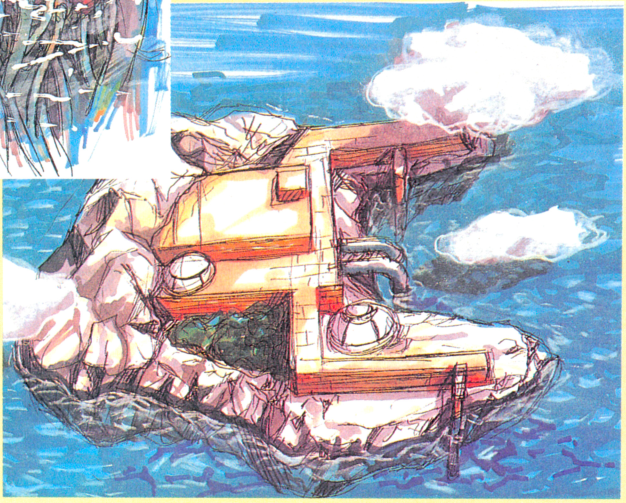
ドラゴンチェンジのアイテムを取ると変身するドラゴンがカッコイイんだよね。

エリア1 水没都市

空中では、編隊を組むフライヤーや、宙返りをしながら弾を撃つコプテラ、地上からはジャンプしてくるトポがキミの行手を阻む。



◀エリア1のボスキャラ"アキラ"出現。バナラス（ふじつぼ）をやっつけると目玉が出てきてしまった。アキラの弱点は目なので、集中的に狙おう





エリア1のバイオモンスターたちの象徴。名前は"アキラ"と呼ぶ



▶レッドドラゴンが最強の三本首で中ボス・インセクトに立ち向かっている。連射すると子供を生むので気合をためてやっつけるとよい

エリア2 火山

溶岩から出てくるセンチピードや旋回してトゲを撃つEテプラなど、体に甲羅を付けたバイオモンスターが多く生息している。

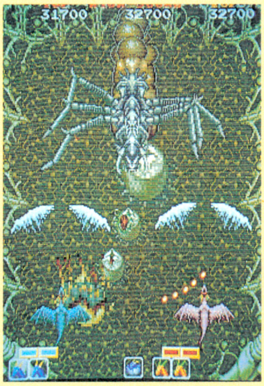


▶地上の敵キャラ・センチピードに遭遇。火を吐いてくるので、うまく火をかわしながら、弱点の頭を気合弾でやっつけるのが効果的



◀エリア2のボスキャラ・ヒッポカンパス。頭が弱点。体を撃つとうろこが飛んでくるので、なるべく頭を撃つようにするとよい。一度逃すと地中に潜り、怒りながら出てくる。怒らすと手ごわいよ

エリア3 化石



▶エリア3のボスキャラ・エイリアンキング。口から弾を吐き、下からは卵を撃ってくる。卵からハガーが出てくるので、それをよけながら頭を狙おう

エリア4 地蕈



◀レッドドラゴンがスパークドラゴンに変身している。上空のブルードラゴンと協力して、地上と空中をうまく分担してプレイすると抜けられるよ

この続きはプレイしてからのお楽しみにネ!

コミカルシューティングゲーム

ピストル大名の冒険





あのベラボーマンの悪役キャラ・ピストル大名も幼少の頃は、こんなにかわいくて正義感に溢れていたんだね。次から次に飛び出す愉快なキャラクターたちに、思わず笑いころげてしまうはず！



▲これは、いつの時代か定かではないが、遠い星のどこかの国のサムライたちが、よくわからない理由で、てきとーに戦っていたころの話だって！　まあるい星の上には、何故か日本しか映っていない……



◀玉は放物線を描いて落下するので、敵の頭に当たるタイミングをうまくつかんでネ



▶桜の助がサクラの花びらで攻撃をしてくる。二つに割れた頭の中が弱点だ



▲青い壺の中の花札を3枚揃えると、役によって富士・鷹・ナスのくす玉が出現し、これを割るといろいろなアイテムが手に入るよ

ストーリー

かやくご藩の若き城主、ピストル大名は、正義感の強い熱血漢！

ピストル大名家では、男子は12歳になると元服し、頭部にバズーカ砲を取り付ける儀式が行われる。そして、成人するサムライ男児の義務として、妖怪、悪漢の跳梁する辺境へ行き、3つの修行を達成しなくてはならない。つい先日、元服を終えたばかりの火縄丸(ピストル大名の幼名)も、志を持ち修行に旅立ったのだった。無事、修行を終えて帰城してみると、なんと悪い農民組織が反乱を起こしているではないか!?　新たに城主となったピストル大名は、果たしてこれを鎮圧することができるか？　修行の成果はいかに！

操作方法

8方向レバーでピストル大名を操り、ボタンを押して頭部バズーカを発射させ、敵をやっつけよう。ボタンを押し続けることによって気合玉を作ることができるよ。ボタンの押し時間によって、大・中・小と気合玉の威力が変わるからね。



内　容

用意された5つの修行「悪ガッパの巻」「しゅりけん団の巻」「あやかしの巻」「おどろ教の巻」「黒船来たるの巻」の中から3つクリアすると、最終面となり悪の農民組織「ゴンスケ団」が待ち構えている。みごとゴンスケ団を倒した人は、エンディングで愉快なピストル大名の歌が歌えるよ。

どこかとぼけた敵キャラ勢揃い



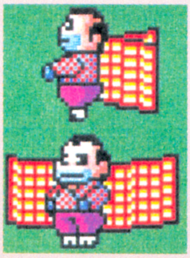
●岩回し僧
要石回しと念力で攻撃してくる



●タツマキ忍者
タツマキの中から手裏剣攻撃をする



●皿ガッパ
カッパ皿とオタマで攻撃をする



●0戦おやじ
キリモミ式につっこんでくる

集まれ～！ ちびっこ ワニワニパニック大会！

あのワニワニパニックがキミのお家(うち)で遊べるようになったヨ！ ミニミニサイズに変身しながらも相変わらずスバシッコイワニくんたち。さっそくちびっこたちが挑戦してくれた。とってもかわいい大会だったヨ!!

今回、『ワニワニパニック』に挑戦してくれたのは、真っ黒に陽焼けした元気なちびっこ7人。みんな、『ワニワニ』を見るなり「カワイイ！ 早くやりた～い!!」と大はしゃぎ。ハンマーを奪い合いながらも、まずは7人とも数回練習。軽くウォーミングアップをして大会に挑んだ。



▲エントリーの順番はジャンケンで決めるのだ

さ～て、いよいよ本番。あんなにはしゃいでいたちびっこたちの目は真剣そのもの。まずは一番手さゆりちゃん。すばしっこいワニの動きにも負けず快調にスタートしたかと思いきや……ンッ？ ワニが止まったぞ!? そうか、40匹叩くとワニは一時的にストップするんだった。そして早くも「オコッタゾ」メロディが響き渡る。再び戦い開始。さゆりちゃんのランク表示は「こんなもんでしょ」50点!!

しょっぱなから50点ランプを見せつけられた2番選手ゆきなちゃん。少々肩に力が入り気味のままスタートを切った。ポカポカッ！ 叩けど叩けど、ハンマーがワニの口に当たらない。残念ながら「ブーブー」音が鳴ってしまった。結果は10点。

3番はるなちゃんは落ちついた様子でワニタイマーをセット。あれよあれよという間に「オコッタゾ」メロディ。スゴイ！ 何なく50点を獲得した。出番を待つ残り4人は、だんだん緊張の度合いを増してきた……。プレッシャーのせいか、4番みかちゃん5番しのちゃんは実力を発揮できなかった模様。結果は10点に終わった。

さて、残るはいよいよ2人。そして、本大会唯一の男の子まさきくんの出番だ。ハンマーを握る手にもひときわ力が入る。ヨーイ、スタート！ ワニを追う瞳からは火花が。"男の意地"といったところか。あっという間に40匹クリア。猛スピードで迫り来るワニもたじろぎ気味。見事本日の最高点80点を獲得した。

思わず拍手する他の選手たち。しかし1人だけ、目を閉じて深呼吸する者がいた。そう、ラストエントリーあゆみちゃんである。まさきくんが優勝するもしないも、あゆみちゃん次第――そしてあゆみちゃんは早々と40匹クリア。さあ勝負はこれからだ！ あゆみちゃんは全神経を集中、叩いて叩いて叩きまくった。猛スピードのワニ攻撃。勝負はつくのか？ 固唾(かたず)をのむ6人の選手たち。あっ、その時、ワニが攻撃を止めた。ランク表示には50点ランプが……。あゆみちゃんの逆転ならず。優勝は決定した。まさきくん、おめでとう!!

手に汗握る大接戦だった「ちびっこワニワニパニック大会」。戦いすんで日が暮れて……というわけにはいかず、大会後も、ワニワニに夢中のちびっこたちだったのだ。小さいながらも手応え十分のワニワニ。キミも是非一度、試してほしい!!

全国有名デパート・玩具店で発売中!!（6500円）発売元(株)バンダイ

遊び方

①ルールは簡単。本体前面から襲ってくるワニたちをタイミングよく、ハンマーで叩くだけ。口を開けてる時に叩くと得点になるよ。
②10匹叩くとワニの攻撃スピードが速くなるよ。さらに、20匹叩くとスピードは、速くなったり遅くなったりランダムに変化。
③見事40匹叩くと、ワニの攻撃はいったんストップ。「ヨ～シ、オコッタゾ」のメロディが流れる。
④そして、怒ったワニは猛スピードで攻撃再開。さ～て、ワニタイマーが"ゲームオーバー"になるまで、何匹叩けるかな？



●得点表示パネル 叩いたワニの数に応じ、ランプが点灯。キミのレベルがわかるヨ。低得点だと"ブーブー"音がなる

●ワニタイマー 左端のスタート位置から右端のゲームオーバーまでの間、プレイ可能

●カメスイッチ（メインスイッチ）

対象年齢：3歳～大人まで

さゆりちゃんたらうま～い。次は私の番。ドキドキしてきちゃった～



▲不安そうなゆきなちゃんをよそに、プレイに喰い入るちびっこたち

ワニワニだーい好き!!



▲みんなワニワニに夢中!! 左から、みかちゃん・しのちゃん・ゆきなちゃん・まさきくん・さゆりちゃん・はるなちゃん・あゆみちゃん。後ろを向いちゃったのは、大会には参加できなかったけど……あんなちゃん



花博記念ギル・フィギュアプレゼント企画

ああ「青春のドルアーガ」発表

誰でも何かに夢中になった「時」がある。今思えば、どうしてそんなに熱くなれたのかと思うけど、その時は、それがすべてだった——。そんな青春の「時」をどうか忘れないでほしい。時が流れても変わらない、黄金の甲冑、勇者の剣……。ゴールドナイト・ギルは、君自身なのだから。



YOU SHINOZAKI賞

「我が青春のギルガメス」
…オルゴール2箱・油絵・切り絵・卒業アルバム



愛知県
坂野 好実くん

評 まだこんなに『ドルアーガ』のファンがいるなんて、正直言って僕はとってもビックリしています。皆さんの情熱には心うたれるものがありました。特に、こんなダンボール箱1杯送ってきてくれた坂野君は、将来、東京に出てきて、タロー名人の弟子となり、モデラーになってはどうでしょう。ただし、責任は持たないゼ!

最近は、イラストレーター(画家)としてがんばってるので、見かけたら応援してくれよな!(SHINO)

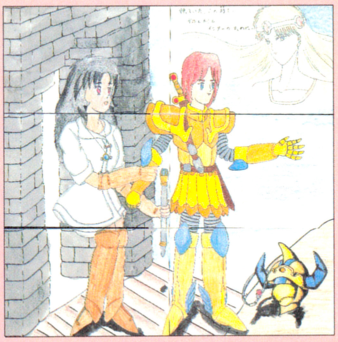


◀YOU SHINOZAKI
おなじみドルアーガキャラの作者。その作風ゆえに(?)女性ファンも多い。バースデイは5月13日ヨ♡A型牡牛座のメタル画家。ペンネームはヒ・ミ・ツ

特別タロー賞

評 僕の作ったフィギュアに、こんなにたくさん応募してくれてありがとう。

完成が遅れたため発送が延びてしまってゴメンネ。その代わり、惜しくも入賞を逃した次の2名には〝タロー賞〟として、以前プレゼントした**カイ**を贈ります。もう、これで最後! の貴重品だから、大事にしてね。(タロー)



▲なんとハガキ6枚つづりの大作。女の子らしい繊細なイラストだね。ハガキにかいてあったように、これからもNGを応援してね。あ、ちなみに、(ぼくもそうだけど)YOU SHINOZAKIは独身だヨ。そっちも応援しておくれ

千葉県
永井あかねさん15歳



▲初めて自分で買ったFCドルアーガを盗まれてしまった時は、どんなにかショックだったでしょう。しかし、5年後に就職して再び買うなんて、その情熱に脱帽! それだけドルアーガが好き! ということなんだね

横須賀市
沼田 幸江さん19歳

入賞

▼迫力たっぷりの劇画タッチのイラストが素晴らしい。ギルも男らしくてカッコよく描けてるね。これからは、「ドルアーガの塔・外伝」みたいな自作の違ったストーリーを描いてもきっと面白いと思うよ



名古屋市
川津 徹也くん16歳

満員御礼

NG編集室賞

横浜市 関 史彦くん 19歳

（前文略）次は本命のキャラクターの話をします。

（中略）そしてこの時期に僕は友人からギルの消しゴムを入手したんです。出来はデザインに忠実で大変良いモノでした。そこで私はコレをベースにフル装備のギルに改造を計画したのです。（このへんの話は今回のプレゼントに合ってるでしょう？）改造は初期装備とフル装備の違いを最少限の工作で再現するワケです。ブルーラインシールドとジェットブーツは塗装で表現するとして、ハイパーヘルメットのツノを自作しなくてはならないワケです。苦心してプラ棒を加工して2本のツノを作ったのです。しかしこの人形の素材の塩化ビニールは一切の接着剤を受けつけようとせず、瞬間接着剤で強制的に着けてしまい、塗装の作業に移ったのですが、塗料はなかなかノらないし、乾いた所はハジからパリパリはげてしまい、ツノの強度も弱く、すぐとれてしまう有様で、見事にギル改造プランは失敗に終わりました。なんか情けない話ばかりですが、ドルアーガに対する僕の思い出はゲーム以外の部分でも（もちろんゲームも）心に残る事が数多くありました。

後日談、消しゴムのギルは塗装をキレイに落として大切に保存しています。コレを型取って、キャスト樹脂で復製を作れば簡単に改造も出来ますが、たったひとつ残されたギルを、失敗も出来ませんので、このまま大切なナムコグッズのひとつとして保存しておくつもりです。

入賞 秋田県仙北郡 鈴木 登志也くん

ドルアーガとの出会いは忘れもしない昭和60年8月、デパートでもらった一冊の「NG」からでした。このNGが僕にとって初めての、そして始まりの「NG」でした。

家に帰り「NG」を読んでいると、僕の目をくぎ付けにしたページがありました。〝ドルアーガの塔・ファミコンに移植〟。当時まだ小学生だった僕はゲームセンターへは出入りできず、まったくドルアーガというゲームを知りませんでした。しかし一目でこのゲームに魅せられてしまったのです。今でもはっきりした理由はわかりませんが、ドルアーガにゼビウス以来の「名作」を感じたのは事実でした。1か月500円のおこづかいを必死にためて、ドルアーガを手に入れたのは約3か月後、11月の中頃でした。

それからの苦戦1か月半。そして裏の2か月。クリアまでいろいろなことがありました。宝箱の出し方、苦闘ドルアーガ戦、そしてZAP。しかしクリアした時の、特に裏をクリアした時は、感動という言葉も色あせてしまうような気持ちでした。〝YOU ARE PERFECT PLAYER!!〟この時流したうれし涙は一生忘れません。いつまでも心に残ることでしょう。

入賞 青森県青森市 松木 繁生くん 18歳

ギルがこの世に生を受けてから、もう6年がたつんですね—。僕が中1の時に初めてPLAYした時は、ただKEYを取って門にたどりつけばいいのかと思ってましたが、20階へ行く前に敵にやられるのがオチでした。

そんなある日のこと、僕の友達が3人でドルアーガをやってたんです。すると、その頃僕の知らなかったトレジャーボックスを出しては、次々とアイテムを取っていったのでした。どのような使い方をするのか、どんな効力があるのかなんて、僕は全然わかりませんでした。

「どうやって箱を出すの？」と聞くと、「全部、階によって違うんだよ。だからまだ半分くらいしか登れないんだ」と言われてしまい、それならということで、

「4人で考えてクリアしようじゃないか」と誘ったところ、皆が賛成。ここに、『ドルアーガの塔・60階まで行くぞの会』、別名『カイちゃん待っててねの会』ができたのです。その当時はまだベーマガなんかにも、60階までのガイドは載っていませんでした。そしてその頃から僕は、「NG」とか「ナムコ」に関する資料を集め出したのです。

ドルアーガを解くまでには、すごい時間と根気と費用を使いました。僕は直接プレイする係ではなく、画面を見ながら、その階での箱の出し方や宝の効力を考える係だったので、「ギル1人あげる」と言われた際に、「外側の壁も壊せるのかな」と試してゴールドマトックスを無くしたりとか、もうめちゃくちゃでした。ですからその分、ドルアーガを倒した時の興奮、そして60階へ行き、ロッドを立て、カイと会った時の感動。もう絶対に忘れられませんね。

あれから6年……。僕は高校を卒業し、現在浪人中の身です。他の人はまだ高校生なので、今頃どうしているのでしょうか。最近、その中の1人と会いましたが、彼は『KLAX』なんかをやってました。

そして今、花博で10万人以上ものギルが生まれている。この『ドルアーガの塔』、そしてギルは、僕と同じ体験をした人にとっては、何といっても思い入れの深いものだと思う。

入賞 福岡県福岡市 橋口 修くん 15歳

僕が『ドルアーガの塔』に出会ったのは、小学校3年生の時だった。

（中略）そしてとうとう、宿敵ドルアーガとの一騎打ちで、幾度となく仲間と僕はやられ、その度にドルアーガとナムコの開発スタッフに挑み、そしてついに、宿敵ドルアーガを僕の順番の時に撃ち倒した。初めてまのあたりにするカイとエンディングを見て、肩の力は抜け、みんな感激していた。

ドルアーガを倒したのが誰だとしてもみんなが勝者だったし、仲間達全員が黄金の騎士ギルだったと思う。

入賞 神奈川県南足柄市 府川 竜也くん 15歳

（前文略）そして僕は『ドルアーガの塔』を買い、アナザーワールドにも終止符を打った。やった。カイを助けたのである。それから僕はドルアーガっ子になってしまい、学校で工作があるとドルアーガキャラを使ったものを作った。東にボードゲームが出れば買いに行き、西にウォーレットが出れば買いに行き、北にトレジャーボックスがあればやっぱり買いに行き、ペーパーバッグやコップもやっぱり買いに行った。

ドルアーガは最高である。今までの人生でここまで熱くさせてくれたのは、ドルアーガだけである。ドルアーガは俺の青春だ——といってもいい。そして今、花博のドルアーガを倒すため僕は金をためている。今年の夏は、また熱くなりそーだぜ。

待ってろ、ドルアーガ！

貴様は、俺が倒す!!

入賞

我が旅、我が青春に終わりはないのである

そう、心の中の塔やその住人、そして冒険が生き続け、彼らの思い出を忘れない限り

神奈川県横須賀市 小川 哲也くん

ギル・フィギュアプレゼント、「青春のドルアーガ」にたくさんのご応募ありがとうございました。

みごとシノザキ賞に輝いた「ダンボール一箱の青春」を始め、たくさんのイラスト、自作のストーリー、思い出を綴った数々……。こんなにたくさんの勇士ギルがともに青春を歩いてきたなんて、制作スタッフも編集室も大変感動してしまいました。

審査、検討の結果、ギル・フィギュアは以下10名の方にお送りしました。

愛知県	坂野好実	福岡市	橋口　修
横浜市	関　史彦	南足柄市	府川竜也
名古屋市	川津徹也	横須賀市	小山哲也
秋田県	鈴木登志也	函館市	山田真也
青森市	松木繁生	京都市	小林大祐

本当は全員の作品を紹介したかったし、フィギュアももっとたくさんの人にプレゼントしたかったんだけど残念ながらしぼらせて頂きました。ほんとにみんな、どうもありがとう。

※耳よりな話…小説「ドルアーガの塔」を只今製作中。発売日・価格等は未定ですが、詳細が決まり次第NGでお知らせします。お楽しみに！



ACT.8

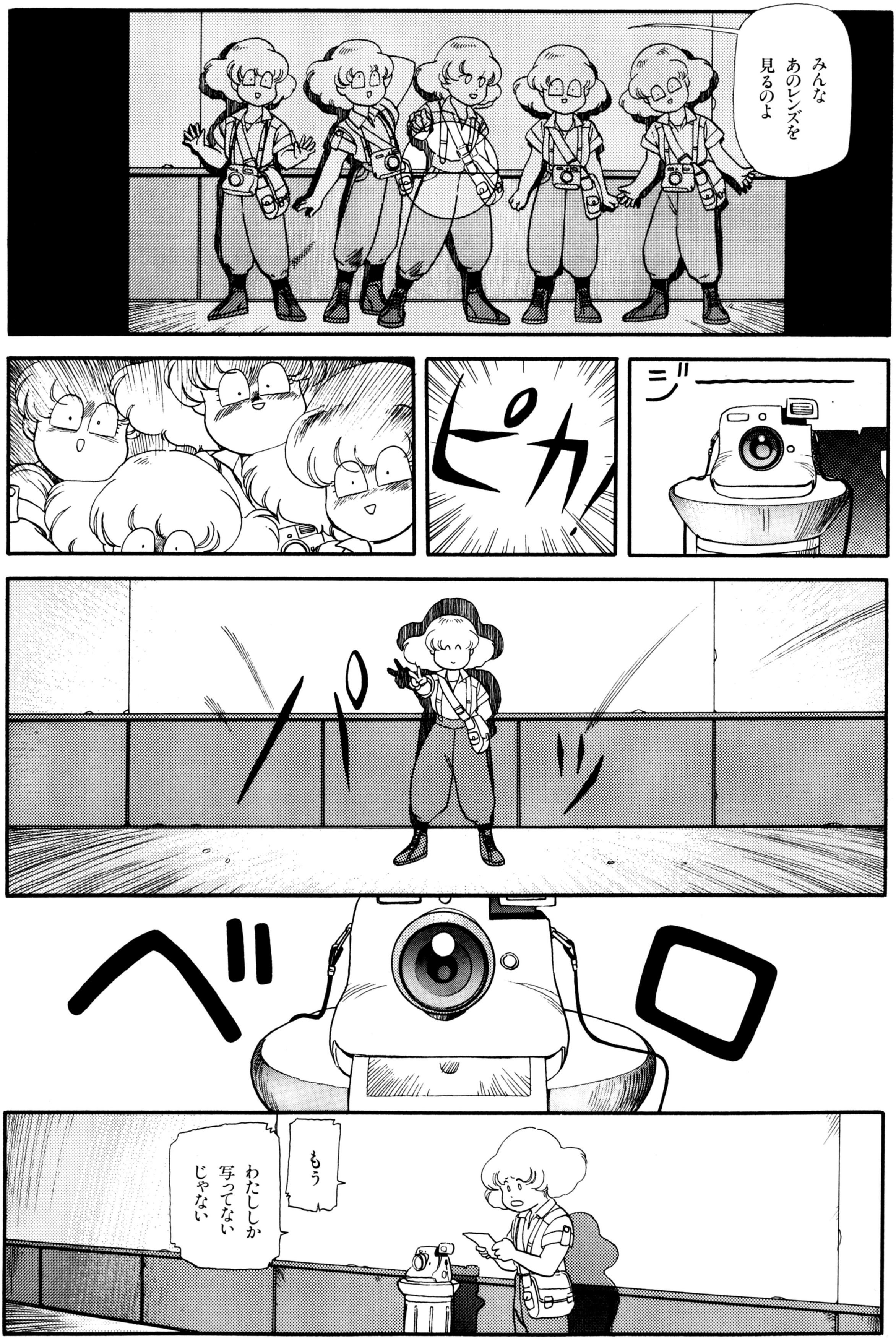
迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし




ガチャ
あれ？
バタン
変だな確かにここだったのに
よく見たらこの扉にはノブが無いわ
それに蝶番も無い
どうして開け閉めができるのかしら
そうか
カシャ
ガチャ
ここを通ったのよね


ウィ
真似っこ
ヨーンね
いいわ
二人とも
そこに
並んで
ストロボを
使った方が
いいかな
シャキ！
ちょうど
いい台が
あなたも
あなたも



to be continued.

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

HELLO！ またやって来ちゃった。
熊本は、何度来ても訪れた人を大きく包み込んでくれるような包容力があるから好き！ 明るく活気のある街。出会う人は皆、陽気で暖かい。熊本がいつもパワフルでダイナミックなのは、世界一のカルデラを持つ阿蘇山がバックについているからなのかしら？ 今回はロケーション紹介と、そんな熊本の自然とサイエンスに迫ってみるよ。

ロケーション紹介

- "プリッズ"ビッグウェイ店
- ナムコランド武蔵ヶ丘店
- ダイナミックな阿蘇で火山を学ぶ
- ミュージアムウォッチング

火の国のネイチャー＆サイエンス



▶阿蘇神社 火山の恐怖から阿蘇山を火の神として崇める原始宗教に始まり、いつの頃か麓に社殿が造営されるようになった。阿蘇開発の始祖タケイワタツノミコトら12神をまつる肥後の一の宮

▶レストラン・幌馬車 大西部を意識して作られた丸太作りの店内にはウエスタングッズがたくさん飾られている。サイコロステーキとご飯を炒めた「カンアロス」がオススメ

▶中岳・噴火口 阿蘇山で唯一、噴煙をあげている火山。近年火山活動が活発で、立ち入り規制されなかなか火口が見学できなくなっている。

▲草千里ヶ浜 烏帽子岳の北方に広がる雄大な草原。2つある池の回りには、たくさんの牛や馬が放牧されている。貸馬があり、馬の背に乗りゆっくり散歩すると最高に気持ちいい



火の国くまもと

ロケーション紹介

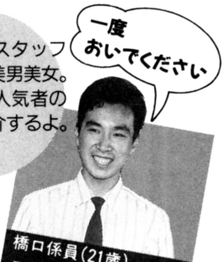
プリッズ ビッグウェイ店

◆プリッズの看板ボーイ&ガール◆

プリッズのスタッフは粒揃いの美男美女。中でも特に人気者のお二人を紹介するよ。



高橋係員(19歳)
元来子供好きなので、小中学生から〝高橋おねーちゃん〟と慕われる。最近は悪ガキが多くって、ひっぱたかれることもあるとか……



橋口係員(21歳)
モデルのような甘いマスクで、メダルコーナーにやってくるOLや女子大生に人気が高い



▲店内入口に設置された『スウィートランド』・『コズモギャングズ』は大人にも子供にも大人気!

ビッグウェイのプレイゾーンでひときわ輝く〝プリッズ〟

熊本市内から阿蘇方面へ国道57号線バイパス沿いに車で20分ほど走ると〝ビッグウェイ〟とペインティングされた大きなビルを発見。ビル内に一歩足を踏み入れると、そこは日用雑貨売場だった。「ワーッ、このカーテン安い!」とついつい足をとられるS子。だって、熊本って東京に比べるとずーっと物価が安いんだもんねーっ。「仕事、仕事!」と叫びながら店内を足早につっ走ると、いつの間にかボーリング場へ――。ビッグウェイ内はショッピングコーナーとボーリング場で構成されているんだ。そのボーリング場のフロア内でひときわ輝いているのが〝プリッズ〟だったんだよ。

今、熊本で注目を浴びるトレンディなアミューズメントスペース〝プリッズ〟

7月20日にオープンしたばかりの〝プリッズ〟は、1階がヤングアダルトを対象としたメダルコーナー、中2階がビデオ・エレメカゲームコーナーとなっている。ボーリングの待ち時間にプレイしにくる人や買い物帰りのファミリーで店内は大賑い。従来のゲームセンターのイメージを脱し、ファッショナブルでハイセンスなアミューズメントスペースを目指しているという、意欲満々の佐藤店長。さわやかな笑顔とキリッとした姿が好感度100パーセントだ。まだオープンしたばかりで、NG・ナムコファンがいないので、みんながやって来てくれるのを心待ちにしているという。若い感覚のスタッフたちが勢揃いしてキミを迎えてくれるってさ。熊本のナムコファンだったら、一度は遊びに来てほしいね。……できたら、ちょっぴりオシャレして彼女なんか誘って行くと楽しさ倍増だよ。



▲佐藤店長

住所/熊本市下南部町318-1 ビッグウェイホール内
☎(096)381-6039
営業時間/8:00~24:00
定休日/なし



ナムコランド 武蔵ケ丘店



▲ナムコランドスタッフの皆さん



▲有水店長



▲店内では、まっ黒に日焼けした健康的な親子連れの笑い声が絶えない

母と子が安心して遊べる理想のプレイスペース

熊本市内から車で北東に15分程離れると、辺りは緑の多い住宅地となる。郊外ショッピングセンター、ニコニコ堂に隣接するここナムコランドは、小さな子供連れのファミリー客であふれている。

炎天下の中、汗ぐっしょりになってバッテリーカーを修理するナムコスタッフ。よく見ると、2年前熊本「パーツボックス」の取材でナムコスタッフとして紹介した有水さんではないか!? 懐かしい人にお目にかかって、つい昔話に花が咲く。「パーツボックス」といったら、みんな肥後店長のことを思い出すよね。今は、九州事業所でがんばっているらしいよ。有水さんも2年前に比べるとぐっと大きくなって、今ではこの102坪もあるナムコランドの店長さんなんだもんね。

お店に来たお子様は責任を持って面倒を見させていただくという有水店長の心配りに、安心して子供を預けて買い物をするお母さん方も増えている。理想のお店作りには、お客様との信頼関係が大切で、それは地道な努力の積み重ねによって作られる……。と有水店長はやさしく語ってくれるのだった。

住所/熊本市竜田町弓削茶屋ノ本1838-4
☎(096)338-4482
営業時間/10時~19時
(土日は19時30分)
定休日/月曜日(月2回)



火の国のネイチャー&サイエンス

ダイナミックな阿蘇で火山を学ぶ

雄大な草原にゴロンと寝ころび、白煙を上げる火口を眺めながら、阿蘇火山誕生の頃に想いをめぐらせてみないかい⁉



◀中岳第1火口の中





▲まるでジオラマのような溶岩壁

阿蘇山

世界一大きなカルデラを持つ阿蘇は、火の国熊本のシンボル。東西18キロ、南北24キロ、周囲128キロにもなる外輪山が屏風のように広がり、その中には今なお噴煙を上げている中岳を中心に高岳、根子岳、杵島岳、烏帽子岳が連なる。この5岳を総称して阿蘇山と呼ぶ。

S子、中岳第1火口に立つ‼

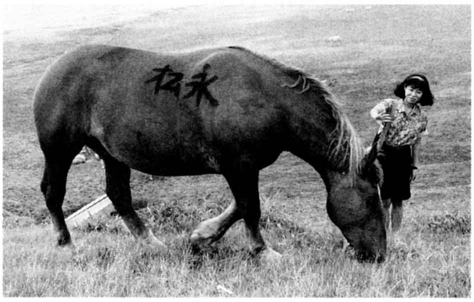
「ヤッタ、ヤッタ! 火口まで来られたわ」といっても火口までの道のりが険しくて困難だったということじゃないのよね。ここんとこ、中岳は火山活動が活発で火口壁の立ち入りが規制されることが多くて、今回の取材の前日まで規制中だったの。だから火口見学は諦めていたんだけど、取材日になんと104日ぶりに立ち入り規制が解除になったというわけ。これはきっと、阿蘇の火の神がS子を歓迎してくれたに違いないわね。ムフフ……。

ロープウェイで火口まで来ると、ものすごい硫黄の臭いで咳込みが止まらない。それでもハンカチで口を覆い、ワクワクしながら火口を覗いたわ。でも中は煙ばかりでなーんにも見えないの。すり鉢型の火口からは、まるで温泉でも湧くかのようにのどかに白煙が立ち昇るだけ。以前TVで見た爆発時の姿とはあまりにも違って、静かだった。本当にここが火口かしらん? と思うくらいにね。

記録によると中岳が溶岩を流し出すくらいの大噴火を起こしたのは796年が最後で、それ以降はせいぜいマグマ片を噴出するくらいの噴火のみらしい。ということは、今からおよそ1200年前にこの阿蘇山中央火口丘が出来上がったってことなんだね。火口丘の溶岩にしっかり刻まれたマグマの流れた跡が、当時の噴火のすごさを物語っていたよ。



▲寄生火山の"米塚"。こんもりとお米を盛ったような形が美しいね



▶松永馬男と戯れるS子

阿蘇火山誕生の頃に思いを馳せて

今からおよそ30万年前、想像を絶するような激しい阿蘇の火山活動(火砕流)が始まった。それは、8万年前頃まで続き、火砕流の噴出物は、鹿児島と沖縄を除く九州全域に広がったんだ。その距離は200キロ、面積にすると4000平方キロ、体積195立方キロ以上というとてつもなく大きいものだったらしい。

火砕流の活動は大きく分けて4回というから、1回の活動で数10万キロの物質を噴出しては数万年の間休み、また次の活動に移ったということになる。気が遠くなるほど遅い歩みだ。そして、それだけ大量のものを地下マグマから噴出したため、上部が陥没してカルデラとなったんだね。それから数万年間、カルデラ内に水がたまりカルデラ湖の時代が続いた。9000年前頃になるといつしか水もなくなり、カルデラ中心部の噴火が始まり、今の阿蘇山中央火口丘ができたっていうわけだ。

*

のどかな草千里の草原で馬や牛たちと戯れながら、「今もこの大地の下で休まず火山は活動しているんだなぁー」とひとり思うS子。どんなに科学が進歩し観測技術が発達しても、やはり人間は、このとてつもないサイクルで動いている火山を予測することはできないのかもしれない。自然の偉大さを改めて知らされた感じね。

最近世間では、エコロジーとか地球にやさしい生活が話題になっている。ブームに乗ってか乗らずか、合成洗剤から石けんに換えたり、無農薬野菜を買って「地球を守らなきゃ♡」と喜んでいるS子さん。地球は私たちが守れるなんて規模じゃない程大きいものだってことにまず気がつかなくっちゃ、環境問題なんて語れないのかもしれないね。

※火砕流…高温の岩片と火山ガスが混じった物質が斜面を高速で流下する火山現象。

(参考資料…松本徰夫著・『火山の一生』)

ミュージアム・ウォッチング

火の国阿蘇の大自然を心おきなく味わったら、アカデミックスペースで正しく学び、もっともっと火の国に近づきたいね。

阿蘇火山博物館

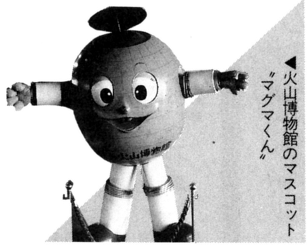
阿蘇の歴史や自然、地質資料に触れ、阿蘇への想いを深めよう！

もし、火山活動が活発で火口見物が出来なかった時は、草千里にあるこの博物館にぜひ立ち寄ってほしいわね。ここでは中岳の火口壁に設置された2台のTVカメラから、リアルタイムで火口の状況が送られてきているの。刻一刻と表情を変える火口の様子が、光ファイバーを通してワイドスクリーンに映し出されるので、危険なしで火口見物が楽しめるってわけ。また、170度の超広角マルチスクリーンで上映されている「阿蘇の四季」も大迫力で一見の価値あり。阿蘇の美しさが再確認できるはずよ。館内に展示されているたくさんの資料をじっくり眺めていくと、ますます阿蘇の魅力に引き込まれていきそうね。



▲阿蘇火山博物館２階からは緑のじゅうたんが広がる草千里ヶ浜が一望できるんだよ

場所／阿蘇郡阿蘇町大字赤水字古千里ヶ浜
☎／(0967)34-2111
開館／9時～17時
休館日／なし
入館料／大人820円　小人410円



◀火山博物館のマスコット"マグマくん"



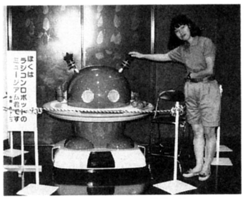
◀館内には大阿蘇の博物が一堂に集められている

市立熊本博物館

豊富な地質、考古、民俗資料から日本のルーツを探ろう！

せっかく熊本にやって来たのだから、あの星丸クンに会っていかなくては……と市立博物館を訪れたS子。取材日は夏休みだったので、開館と同時にたくさんの小学生達が押し寄せて星丸クンをとり囲んでいる。もうすっかりミュージアム君として独り立ちし、子供たちの人気者になっている星丸クンを見てひと安心し、さっそく館内を回らせていただくことにした。

中でも特に驚いたのは、地質展示室の化石類と考古展示室の土器類の多さ。熊本にいかに過去を知る資料がたくさん残っているかが窺えてたいへん興味深かったね。



◀遠い熊本の地で5年ぶりに再会した星丸クンは、なんだかとても懐かしかったよ

場所／市内古京町　熊本交通センターから徒歩15分
☎／(096)324-3500
開館／9時～17時
休館日／月曜日、祝日
入館料／大人・高校生100円、中学生以下50円



◀熊本県内には、4億年前の古生代シリア紀から現代まで、ほとんど全部の地質時代の地層が分布しているらしい



▲縄文文化の遺跡は西日本には少ないが、熊本だけは特に多くて注目されている。館内にはたくさんの縄文土器が展示されていたよ

テクノポリスセンター

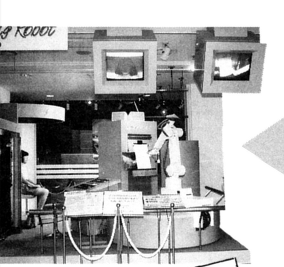
IC生産日本一の熊本で、遊び感覚でハイテクを学ぼう！

熊本空港のすぐ近くにあるということで、ここテクノポリスセンターが、今回最後の取材地となった。何もない空港周辺の広大な土地の真ん中に、モダンで美しい建物を発見した時はちょっと意外だったね。吹き抜けになっている建物中央のアナトリウムでは、カラー液晶大画面が設置されていて、レーザーディスクやVTR、デジタル画などの映像が大迫力で楽しめる。テクノスペースには、似顔絵ロボット、パソコンハウス、ビデオアートスタジオなどが展示されていて、自分の目で見て触れて体験してテクノを学べるようになっているところがうれしいね。



▲幾何学形態でデザインされたモダンな建物テクノポリスセンター

場所／上益城郡益城町田原2081-10（熊本空港から1.5km、車で3分）
☎／(096)286-3311
開館／9時30分～17時
休館日／毎月第4土曜日、年末年始
入館料／無料



◀似顔絵ロボット。「高速画像処理装置」で特徴ある線を割り出し作られた描画データをもとに、アームロボットが似顔絵を描いてくれる



◀似顔絵ロボットが描いてくれたS子の顔。似てるかな？

元気新聞



●おたより・イラスト満載の● 雑貨屋

やったー！『クラックス』MD化

いやー、やりましたねえ、ついに。私は待っていたんですよ、この『クラックス』がMD化されるのを!! おまけに先に出たPCエンジン用よりいい点が多い。ぜひ音声は完全にしてください。そういえば『クラックス』の発売日って私の誕生日なんですよ～。今から楽しみです。もちろん『バーニングフォース』もですよ。ところで『クラックス』って何面まであるんですか？ ㊏埼玉県 AK

そうか、この号が出る頃はもう15歳なんだね。今ごろ、家で夢中になっているんじゃないかなあ。で、『クラックス』はなんと100面まであるんですよ。これなら当分楽しめるよね。 **のそ**

『ゼビウス』は最高だ



PC用『ゼビウス ファードラウト伝説（サーガ）』をプレイしました。「アーケードモード」は昔の『ゼビウス』にそっくりだし、「ファードラウトモード」のほうは、ガンプとの戦いがよく描かれているし、パワーアップもなかなかよかったです。ゲームとしては古いものですが、今プレイしても、とてもおもしろい！これからもすばらしいゲームを作ってください。 **滋賀県 山城豊浩**

やっぱり名作は時を越えて偉大ですね。温故知新っていうもんですよ。今だから、また新鮮な発見が…なんてこともあったんじゃないかな。元気杯だよ。 **のそ**

やるなら『スウィートランド』だ！

やはりこれだな。『スウィートランド』の最大の楽しみは「景品がもらえる」ということであろう。私は『サンダーセプターII』そっちのけでやっていた。ざっと三千円くらいかな。ふふーん。で、戦利品は、買うと千円くらいの鉛筆削りと、メインのあめ八十六個。そして小さいヌイグルミ。うれしかったのが『ワンダーモモ』のバッジ。『ギャラガ'88』のバッジも取りました。けっこういろいろ入っていますな、うん。

ビデオゲームもいいですが、たまには景品ゲームもいいもんですよ(いい年こいて一人でやるのは恥ずかしいのですが…)。 Ⓝ**岩手県 たらりら**

そうなんだ。お子様用と決めてはいけないよ。よく見ると、ナムコファンにはうれしい品々がたくさんなのです。なんか、秋祭りの夜店の輪投げで景品がもらえた時のうれしさに近いよね。今秋、ちょっとお色直しをした『ニュースウィートランド』もお目見得します。 **のそ**

今月の工作

『メルヘンメイズ』アリスの人形



●作者
サスカッチ円空

「原型はエポパテの削り出しで、1か月ほどかかった気がする。表面処理にもかなり時間がかかりました。

なかなかよくできているよ。これは文句なくNG杯だね。
高橋・帰ってきた・タロー

これって全長5cm程の小さな物なんだよね。よくこんな細かい作業ができるなあ。のそはとても感心してしまいました。 **のそ**

今月の2コマ



◀**埼玉県 大犬座**Ⓝ
あは、頭の形がなんだか似てますね。花博も終わり、花ずきんちゃんはどこへ行ってしまうのでしょう。**のそ**



▲**熊本県 佐藤隆一**Ⓝ
運動会、晴れるといいね！ **のそ**

NG6月号の文句あり!? 河童くんに

『フェリオス』も『ドラスピ』もヒロインがいなきゃおそまつなもんだって……? それは違うよ。キミはもう忘れたかい、あの美しいグラフィックとサウンド、そしてストーリー。そりゃね、『フェリオス』はアルテミスが超目立ってるけどさ、ほら目をつぶれば思い出すだろ? この2つのゲームにハマッていた自分を……。おそまつなんてことはないだろ? (あと、人をオタクと決めてしまうのはよくないよ。人は中身だよ)

Ⓝ山梨県　ARZIあらぞう

人それぞれ、いろんな意見がありますね。でも、「人は中身」という言葉には感激しました。ああ、希望の光が見えてきた……!　**のそ**

ナムコのTVCMが見たい

お願いがあります。ナムコさんのTVCMをどの番組で流しているのか教えてもらいたいのです。というのは、ぼくの仲間内でも評判のよかった『源平』のCMを1回も見られなかったからです。今でも鮮明に記憶している『スプラッター』も1回しか見られませんでした。とても悔しくてたまりません。ぜひNGで教えてください。

Ⓝ神奈川県　望月宗

CMは各地区によって違う上、しばしば変更などあるので、2か月に1回のペースのNGで正確にすべてを伝えることは難しいんです。でも9/30時点での、ナムコの提供番組なら教えられるので、ページ下欄外を見てください。また、ソフトの発売前後に入るCM(スポット)は、「笑っていいとも増刊号」、「プロ野球ニュース」、夕方5時台の「ドラマシリーズ」の直後などによく入ります。コツは、フジTV系を探すことですね。偶然今月号のNGギャラリーはCM紹介。望月くんの見逃したのも入ってるんじゃないかな。これからは見逃しが減るといいね。　**のそ**



◀埼玉県　渡辺加寿利㊁

8台も並んでレースをすると、本当にすごいよね。　**のそ**

『マーベルランド』にありがとう

『マーベルランド』私の遊び場。私はゲームで、これほど喜怒哀楽を感じたことは初めてです。そして、このような素晴らしいゲームを私に与えてくれたナムコの方々に何かお礼を言いたい。そういう気持ちで書いたのがこの〝マーベルランドのパスポート〟です。お礼とか言いつつちょっぴりキツイことも言ってしまったけれど、本当にありがとうございました。

Ⓝ東京都　まあべるかつよし

レポート用紙38枚にも及ぶこのお便りに、ぼくは圧倒されてしまいました。出会い、そしてゲームの進行、感想や意見など、とても充実した内容でした。長いので、最後の一部だけしか載せられなくってごめんなさい。でも、その鋭い感性と情熱をこれからも大切にしていってね。**のそ**

レポート読みました。こんなふうにゲームを楽しんでもらえたら、開発者冥利につきるってもんです。これからの参考にもなりました。こちらこそどうもありがとう。

企画担当　ちとせ

※かつよしくんは住所を書いてくれなかったので、これを見たら連絡くださいね。

今月のレポート

これが、かつよしくんの送ってくれたイラストと『マーベルランドのパスポート』と題されたレポートだ。青春のドルアーガの入選者の人にも負けないパワーだね。NG杯だよ!



㊧エンディングイメージイラスト「これは6/26、初めてノーマルをクリアした日に書いたものです」

笑撃の ことわざ予備校

根気で勝負の常連くん、ちょっと照れてる新人さん、どちらも仲良くことわざ予備校。ランランラン。

(講師ウニ)



偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50〜65	ナムコTシャツ
66以上	図書券3000円分

作品1 身から出たナムコファン

意味●「身から出たさび」より。服から財布、その他に至るまでナムコグッズで固めているために、誰が見てもナムコファンだとわかる人のこと。

〈長野県　河合雅弘〉

ナムコグッズっていうのはそもそも数が少ないもの。それをトータルで身に着けてるっていったら、相当なナムコファンだね。非売品のポスターやポップまで持ってるなんていったら、ファン度120%ってやつだよ。河合くんはどのくらいかな? 偏差値のほうは56ね。

作品2 三十六号みんなに読ます

意味●「三十六計逃げるに如かず」より。初めて出したハガキが載り、人に見せたがること。

〈大阪府　CC No.765〉

ワーッハッハ、キミがNG36号を持って友だちに見せて回ってる姿が目に浮かぶぜ。しかも、また37号に載っちゃって、この〜、しあわせもん! 読者の喜々とした気分が伝わってくるんで今回は出血大サービス、61をあげちゃおう。

作品3 勝ってコインをまた入れよ

意味●ゲームを苦心してクリアしても、驕(おご)らずにまたコインを入れて究めろという意味。

〈福岡県　V3パンチ〉

ゲームインプレッションでも話題にしてるけど、けっこうみんなクリアした後も続けてそのゲームをするみたいね。満足感が、ゲームへの愛着となってまたコインを入れちゃうのかな? これは、ゲームの心理をなかなか突いた作品だぞ。偏差値は65、いってみよう。

作品4 後悔役に立たず

意味●後から後悔しても遅いということ。

〈鹿児島県　A・K・D〉

えーっ、これことわざそのものじゃん。と思いつつよく考えると、「後悔先に立たず」が元なんだね。役のほうがわかりやすいなあ。ただ発想の広がりがいまひとつなので、偏差値は48としましょう。

ナムコ提供番組・「平成天才バカボン」(フジTV系) **北海道**・北海道文化放送、**東北**・仙台放送、福島TV、**関東**・フジTV、**中部**・東海TV、TV静岡、**関西**・関西TV、**中国**・TV新広島、**九州**・TV西日本「キャッ党忍伝てやんでい」(TV東京系) **関東**・TV東京、**北海道**・TV北海道

第5回【ゲームインプレッションコーナー】

今回のテーマは奥が深いぞ。そこで、プレイヤーと開発者が意見を交換し、もっと理解を深めようというわけで、夢の企画が実現しました。名づけて——

読者＆開発スタッフのNG座談会
テーマ『難易度について』

Ⓝ「ゲームの難易度について」というテーマなのですが、難易度の持つ意味や役割ってすごく広いですね。難易度の設定について、開発部ではどう考えてますか。

(た)プレイヤーを「一般客」・「ゲーム好き」・「マニア」と分けると、「一般客」と「ゲーム好き」の間にすごく開きがあるから、どこに合わせるのかが問題だね。マニア志向という考え方は、まず排除してる。

(か)難易度を考えるポイントとして、「プレイ時間の長さ」というのが一つある。適当な長さでみんなが楽しめるゲームにしたい。うまくいったのは、PP(ポールポジション)だね。皆が同じようにやれて楽しめたから。妖怪道中記やゼビウスは延々とプレイできちゃうから、チョット困るかな。

それと、ゲームにもシューティングやRPG、パズルもの等、種類があるから、難易度をつける「方向性」も違うよね。一瞬の判断力が要求されるパズルものなら、ピッチを速めたり、道や敵の出現方法を覚えなきゃいけないシューティングものなら攻撃を易しくしたりとか、内容によって方向性も変わってくるよ。

Ⓝ決まったパターンを覚えないとクリアできないシューティングものって多いけど、あれは嫌ですね。

(か)うん。僕もそれをあえて破りたかった。それで妖怪の時には〃時間の敵〃っていうのを設定して、プレイする度に違う攻撃をかけるようにしたんだけど、そのために一般の人には、かなり難しいものになっちゃったんだ。マーベルはどうなの?

(ち)マーベルは全部パターンなんですよ(笑)。それで途中まで易しくして、後半からは急激に難しくなってくる。

Ⓝパックマンだってパターンだけど、ヒットしましたよね。それはパターンが決まっていても、他のやり方も可能だからだと思う。ナムコのゲームには、パターン化してもそういう〃遊び〃の部分のあるものが多いですね。反対に他に逃げ道がなくて、クリアの方法が一本しかないものは嫌われますよ。

Ⓝやっぱり難易度は、ロケテストの売上の結果で決まるものなんですか?

(た)参考にはするけど、売上データは信じてないよ。ロケテストで一般の人はやってないでしょ。

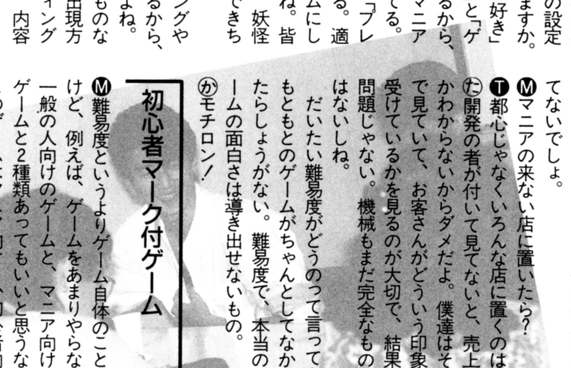
Ⓜマニアの来ない店に置いたら?

Ⓣ都心じゃなくいろんな店に置くのは?

(た)開発の者が付いて見てないと、売上しかわからないからダメだよ。僕達はそばで見ていて、お客さんがどういう印象を受けているかを見るのが大切で、結果は問題じゃない。機械もまだ完全なものではないしね。

だいたい難易度がどうのって言っても、もともとのゲームがちゃんとしてなかったらしょうがない。難易度で、本当のゲームの面白さは導き出せないもの。

(か)モチロン!



初心者マーク付ゲーム

Ⓜ難易度というよりゲーム自体のことだけど、例えば、ゲームをあまりやらない一般の人向けのゲームと、マニア向けのゲームと2種類あってもいいと思うな。

このゲームはマニア向けとか初心者向けとかって、見ただけじゃわかんないもの。

(か)初心者マークを付けとけばいいんだよ。

(ち)それはいいアイデア。

Ⓝそう言えば、「女性・初心者専用」と付いたテトリスの筐体がありましたよ。ヘタだから恥ずかしいと思ってる人でも、あれなら安心してできますよね。

Ⓜ〃モード選択〃って考え方も出てくるね。

(ち)マーベルの時にはすごく悩んだ末、イージー・ノーマルというモードにしたんだ。プレイヤー層がかなり広くて散らばってるから、焦点が合わせにくかった。

Ⓜでも最近のモード選択は役に立ってないよ。フェリオスではチャプターが減ったりして、初心者にはかえってデメリット。もっと初心者を大切にしてほしい。

ゴール目前のゲームオーバー

Ⓝドライブゲームの場合、どうですか? タイムの設定とかあるでしょう?

(た)タイムの設定は、あまり関係ないと思う。コーナリングやスピード感、敵の車の動きとか、そういったゲーム性の要素を僕達は難易度と考えてるんだよね。だからタイム設定の方は、まあ半分位の人がゴールインできればいいかな、って感じ。それよりも、基本的な面白さを左右する〃操作性〃を重視して考えてるんだ。

Ⓝだけど、ゴールできないと面白くないんじゃないかな?

Ⓜそこが面白いんじゃないか!!

(た)簡単にゴールインしちゃうとつまんないと思うよ。「あとこれだけ、これだけでゴールできたのに!」と思うと、よし、もう一回!って気になるんだよ。

Ⓜこの次こそ、この次こそ、ってやってるうちに、ゲームへの情熱が高まって、家に帰ってからも、「何であんな所でまずったんだろう…」。なんて、終った後でも悩まされるのがゲームの面白さなんだ。

Ⓝゴールしてからタイムを縮める所が、面白いんじゃないの?

Ⓜゴールするまでで縮めて、ゴールインしてからもまた縮めるんですよ。

(か)PPもそうだったなあ。ゴールしないことには自分のタイムが画面にのらないから、くやしくてね。ゴール目の前でダメだったりすると、「チクショー!!」ってくやしがって。あれもいいよね。

Ⓜそう。あれが面白くてゲームにはまっちゃうんだ。

(か)それで熱くなってゴールインするようになると、タイムを縮めたくて走る。〃目の前にニンジンぶらさげられると走っちゃう楽しさ〃みたいな部分あるよね。

難易度はもう一回プレイさせる匙(さじ)加減

(た)FLだと、2周目までは保証して、3周目、4周目、ゴールインとステップアップしていけるようなタイム設定なんだ。

Ⓝそれは学習効果みたいなものですか?

(た)うん。だからそのためには、まず操作性がしっかりしてないといけない。

それに、ドライブゲームでもシューティングと同じで、〃このラインを何速で通らないと曲れない〃みたいなのって、た

参加者のご紹介

〈読者代表〉
Ⓝ NYANKO…ゲームインプレの担当者。現在大学4年生。(ゲーム上級者)
Ⓜ MASA…平均的ゲーマー。現在浪人中
Ⓣ TOSHI…平均的ゲーマー。高3

〈開発代表〉
(ち)ちとせ…『マーベルランド』企画者
(か)かずう…『妖怪道中記』企画者
(た)たっちゃん…『ファイナルラップ』企画者

〈営業代表〉
(ま)町田店長…キャロット西荻店の店長さん

前回のアンケート結果報告 テーマは『難易度』について

質問1・プレイヤー全体の何%が最終的にエンディングまで行けるようにすべきだと思いますか?

答え 一番多かったのが100%という答え、二番目が50%、三番目が70%でした。

意見●ストーリー性の強いゲームは特に最後までいけるかが問題になる。●本気で取り組めば、みんながクリアできるようにしてほしい。など

質問2・おもしろいと思ったゲームを自力でエンディングまでプレイしたら、その後はどうなりますか?

答え
Ⓐ全くプレイしない………8人
Ⓑ変わりなくプレイする……107人
Ⓒ前よりもっとプレイする…32人

意見●一度クリアすると余裕ができ、いろいろなことに挑戦したくなる。●もう一度エンディングを見たくなる。など

質問3・自力でエンディングまで行けないと思ったらどうしますか?

答え
Ⓐ全くプレイしなくなる……19人
Ⓑあまりプレイしなくなる…55人
Ⓒやれるところまで努力する…73人

意見●行きづまるとやる気がなくなる。●クリアより遊ぶこと自体が目的。●最後までいけなくてもおもしろければやる。など

質問4・最近のゲームは一般に難しいと言われていますが、なぜ難しくなっていると思いますか?

意見●メーカーが、プレイヤーに対する挑戦としてゲームを出しているのではな

だ引かれた線の上をたどって行きなさい、みたいでつまんないでしょ。しかも見えない線の上をね。

㋕はっきり見えすぎても、他にやり方がなくてイヤになるし、まるで見えないと、何やっていいのかわかんなくて困るし、その辺が難しいよね。〝あともうちょっと〟っていうくらいがいいんだ。敵が赤になってて、あと3発当てると死ぬんだ、ってわかってて死んじゃった時が、一番燃えて、もう一回やっちゃうんだよな。

Ⓜそこで難易度という問題が出てくるね。

㋟難易度というのは、言わば〝もう一回やらせようっていう匙加減〟みたいなところだよ。

㋕意地だよね。意地に訴えかけられる。

Ⓜでも、最近その意地がプレイヤーにはなくなってるよ。できなかったら攻略本見ればいい。ってのが当たり前になっちゃってる。そういうプレイヤーの方にも、問題あると思うな。

Ⓝ頭使って考えたり、向上心を持ってやろうとしなくなってるのもあるね。

Ⓣでもそれやってると、金かかりますよ、最近。100円玉つぎ込んでやっとこのパターンが攻略できたかと思うと、すぐまた次のパターンでひっかかる。

Ⓜそれが多すぎるんだよね。

Ⓣそうなるともう、意地より金の問題(笑)。

㋕金取るから悪いんだよ。取らなければ、好きなだけやって飽きたらやめればいい。

Ⓜいや、あれは、金がかかってるから燃えるんですよ(笑)。

Ⓝそれは言えるなあ(笑)。

ゲームに演出は必要か⁉

Ⓜレースものだと、ゴールが目の前にあるから燃える。アクションでも、感動させる場面があるとそこまで何とか行こうとする。エサに釣られちゃうんだね。

Ⓝ昔は、〝このタマよけた〟っていうプレイ自体がエサだったけどなあ。

Ⓣだから例えばフェリオスみたいに、シーンごとに女性キャラが語りかけるとか、心打つCGが見られるとか、何かないとね。

㋮でもそれって、ゲームじゃないんじゃない?デモ見るための途中経過じゃなくて、ゲームは途中を楽しまなくっちゃ。ゲームが面白ければ、デモも音楽もいらないよ。

Ⓜそれは違う!音楽・映像・心が一つに集まって、ゲームになるんじゃないですか?!

㋟ゲーム性だけで勝負できるゲームが少ないんだよ。だから他の付加部分に頼る。

Ⓜでも、例えばテトリスだって、音楽なくてもできるってもんじゃないと思う。あの、あと5段って所で、ドキドキするような音楽が鳴ると、思わず手が震えてきちゃうもん。

㋮そういうもんなのかな。

㋕ゲームの面白さは確かに基本だよ。でもハードの性能が向上した今では、音楽もグラフィックもそれぞれ価値を持っていて、それらをまとめられるメディアとしてゲームが存在してる。だから音楽、キャラクター、グラフィック等の演出とゲーム性とがすべてうまくマッチしてこそ、本当に面白いゲームなんだと思う。

㋠プレイヤー側がゲーム性を理解するのを、面倒臭がっている所ってあるでしょ。だからそう感じる前に、デモで目を楽しませて、自然とそのゲームの中に引き込んでしまうやり方もあるよね。

㋮一般のお客さんは、説明紙ってまず読まないんですよ。だからデモ画面にちゃんと文章で遊び方を出してるゲームがあるけど、あれって効果ありますね。ゲームが複雑になればなるほど、遊び方の説明方法も工夫しないといけないと思う。

Ⓜコツを教えてくれたり、ゲーム途中でアドバイスしてくれたりすると、もっとわかりやすくなるね。

㋮そういう努力は、メーカー側としてはもっとしていかなくちゃいけないですね。

これからのゲームの展望

Ⓝじゃあこれからは、どういうゲームが望まれるのか。またどんな物を作っていったらいいと思いますか。

Ⓣ〝シンプルさ〟っていいですよね、テトリスみたいな。複雑なゲームだと、ついていけない人は全くついていけないもの。それから、度肝を抜かれるようなものすごいキャラクターに出会いたい。ゼビウスでアンドアジェネシスが出てきた時なんか、一か月位そこから抜け出せなかったけど、「すごい、越せないけどすごい。いつかこの先を見てやる」って燃えた。細かいパターンでひっかけるんじゃなく、感動的できれいなグラフィックや、今まで見たこともないような物がドーンと出てくるとうれしいですね、僕は。

Ⓜ冷たい位シリアスなゲームっていいな。例えばWRだったら、マシンと自分しかないでしょ。それからギャラクシアン³みたいな、映画的でその世界に自分が引き込まれるようなゲームがほしい。

Ⓝ僕は、プレイ時間は短いけど面白くって誰でもクリアできるゲームができたらいいな。それから、難易度設定で決めあぐねた時って、どうしてもマニア向けになっちゃうから、間違って初心者向けに転んだゲームが出てもいいと思うんだ。

㋕今は家庭でゲームができるから、じゃあ業務用で何をやらせるのかそろそろ真剣に考えなくちゃいけないって思う。映画とビデオの関係によく似てるよね。だからゲーム場ではFLとか、ギャラクシアン³とか、あるいはゲーム場自体、一歩踏みこんだら異世界体験みたいになるのかなあ。でも家でゲームしてても、ちょっとゲーム場でやって面白がりたいな、と思うこともあるでしょ。それならTVモニターとかレバー操作にこだわらない、何か面白いものができるんじゃないかと思っているんだよね。

㋟僕は自分がやってまず面白いもの、って考えるから。だって作ってる人が面白がって作らなかったらだめだよね。あと本物に近づけようとするあまりマニアックに走るのは違うと思う。例えばF-1とまるきり同じに作ったら、セナやプロストしかできないでしょ。それよりもプレイヤーがいかにF-1気分になれるか、鈴鹿でせりあってる気持ちになれるか。その世界に引き込むことが大事なんだよね。

ⓃFLは初心者向け、WRは免許持ってる人でも難しいって言う。どっちも好きだけど、あれを一つにしたらとてもヘンな物になると思う。両極端だからこそ、両方出していってほしいですね、僕は。

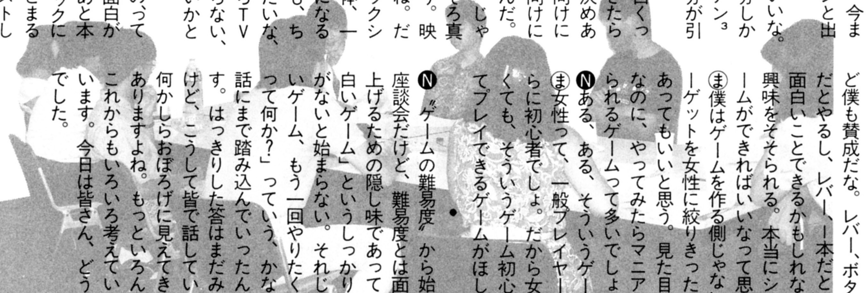
㋠僕の場合たいてい、暇つぶしでゲーム場に行くんですよ。だから説明紙とか読まない。さっき〝シンプル〟って言ってたけど僕も賛成だな。レバー、ボタン一つずつだとやるし、レバー一本だとこれは何か面白いことできるかもしれないと思って興味をそそられる。本当にシンプルなゲームができればいいなって思ってるね。

㋮僕はゲームを作る側じゃないけど…ターゲットを女性に絞りきったゲームとかあってもいいと思う。見た目は女性向けなのに、やってみたらマニア向けで裏切られるゲームって多いでしょ⁉

Ⓝある、ある、そういうゲーム。

㋮女性って、一般プレイヤーの中でもさらに初心者でしょ。だから女性と限らなくても、そういうゲーム初心者が納得してプレイできるゲームがほしいですね。

Ⓝ〝ゲームの難易度〟から始まったこの座談会だけど、難易度とは面白さを盛り上げるための隠し味であって、まず「面白いゲーム」というしっかりとした根幹がないと始まらない。それじゃあ「面白いゲーム、もう一回やりたくなるゲームって何か?」っていう、かなり根本的な話にまで踏み込んでいったんだと思います。はっきりした答はまだみつからないけど、こうして皆で話しているうちに、何かしらおぼろげに見えてきたものってありますよね。もっといろんな声を聞き、これからもいろいろ考えていきたいと思います。今日は皆さん、どうもご苦労様でした。



いか。●プレイ時間を短くして客の回転率を上げようとしているのではないか。●マニアは、いくら難しいゲームでもプレイするし、乗り越えてしまうためではないか。●マニアは、一般人と差が激しいのに、メーカーはマニアを基準に考えているのではないか。●ハードの向上。●ロケでの設定変更。など

質問5・その他のご意見

意見●もっと初心者のことを考えて。●プレイするたびに進歩するようにして。●レベルセレクトや自動調整機能をつけて。●知らなければミスするというのはやめて。●ドライブゲームはもっと制限時間を延ばして。など(回答147人)

アンケート集計後の感想

みなさんからいろいろな意見が寄せられ、とてもうれしかったです。どうもありがとう。細かいものはたくさんあるのですが、ひと言で要約してしまうと、みなさんの意見は、「メーカーの方はマニアのことばかり考えないで、一般の人にも楽しめるアーケードゲームを作ってください」となるような気がしました。では、実際開発者はマニアのことしか考えていないのでしょうか。開発者の生の声を聞いて、それは違うと感じました。でも多くの人が最近のゲームは難しいと感じています。理由はいろいろあると思いますが、僕はエンディングの存在もその一つだと思うのです。そこへ行けるかどうかで随分満足度が違ってくるからです。難易度は、時代によっても、ゲームのタイプによっても感じ方は違ってきます。だから今回のように、開発者とプレイヤーがお互い何を欲し、何を考えているのかを知るということで、もっといいゲームやゲーム環境が生まれてくるのではないでしょうか。こういった場が持てたのは画期的なことでした。読者のみなさん、そしてナムコの方々に感謝です。

〈NYANKO〉



オタンコナスのコーナー!!



なんでもかんでもみんな〜、オタンコナスっているよ〜ぉ♬ わ〜い、今月もいろいろなナスが届いたわ。化石看板の報告もたくさんくれてありがとう。今回はその一部をご紹介するわね。それから化石ゲームの発見もすごいわよ〜。

化石看板見〜つけ!!

●発見者　玉腰佳弘

ヤッホー、今回もリキ入れてオタンコ探してきたよ〜ん。とくとごらんください。



▲オロナミンC
私の街にもいましたよ。大村昆さんが。しかも5人揃ってゴレンジャーみたいに。さすがの私も驚きの表情が隠せません。



◀オロC&ボンカレー
オロCとボンカレーのダブルパンチです。この2人は我々の目をあざむくかのように、木の影に隠れているところを発見しました。



▶変な交通安全の看板
この看板、今回発見した中で一番怖いです。この筋肉ムキムキの男と交通安全守、命一大切守の文字の関係は全くの謎であります。この写真を撮った日の夜、このムキムキ男が私の夢に出てきたのは本当の話です。S子さんもこの男の夢にうなされてみてください。

きゃっ、また独走中の玉腰くんからすごいものが届いたわ。なんだか亡霊に囲まれているみたいな迫力よ。これはまたしてもNG杯ね。(S子)

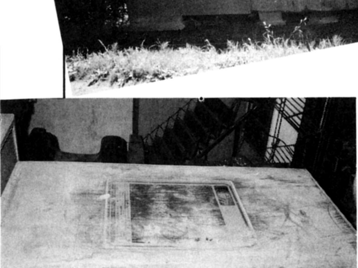
なんと化石ゲームも!!

●発見者　P・T

こんにちはS子さん。私も化石看板と、その他の変わった物を見つけました。何とそれは『ジービー』です。私はこれを見つけた時、とても感動しました。どうです、すごいでしょう。



▲金鳥の看板
きゃー、金鳥の看板だわ。この金鳥のパワーはすごくて、他にもたくさん届いたのよね。これは昔、かなりの数が日本中に張りまくられたってことかしら。金鳥VSオロナミンCって感じね。(S子)



◀『ジービー』
まー『ジービー』だわ。記念すべきナムコのオリジナルビデオゲーム第一号が、こんなところで化石のようになっちゃって。コイン投入口を見ると、どうも最後は10円になってしまったみたいね。12年前に誕生した『ジービー』。ゲームは看板より命が短いものなのねえ……。ハラハラ♡　P・TくんもNG杯よ。(S子)

S子の発見



生きていた『F-1』

今回の取材先、阿蘇の山頂近くのレストハウスで、S子は腰を抜かさんばかりに驚いてしまったの。なんと、1976年製のナムコレーシングゲーム『F−1』が、生きていたのよ！　しかも元気な姿で。周りにあるゲームもとっても古くて、10年くらいタイムスリップしたみたいだったわ。あ〜、懐かしかった。

ラジアメ通信

**ラジラジ、元気？　夏休みはエンジョイできたかな？
今回は、ラジアメの夏休み特別企画『花博のつどい』のご報告だよ。**

8/20 in 大阪 花博
ラジアメ学園ご一行、目印は赤いサンバイザー



◀ダウンタウンでゲームに熱中するモアイひろみ＆ギャンブラー鶴間。みんなも夢中になってたね

何人来るかな～、50人？　と考えていたスタッフの予想を裏切り、103人ものリスナーが大集合してくれた。さすがラジアメ。全国各地から来たみんなが一緒になって、『ギャラクシアン³』や『ドルアーガの塔』に燃えたぞ。この日の気温は36.5℃という記録的猛暑。これにみんなの熱気が加わって、マジカルクロスはケニアもびっくりの熱帯と化したのだった。いやあ、遊んだ遊んだ！　ふれキャンとはまた一味違った楽しい一日でした。



◀サイバーステーションで大集合。みんなにサンバイザーが配られた

ラジアメ放送時間

北海道放送	日	24:00～24:30
青森放送	日	24:05～24:35
山形放送	土	23:00～23:30
東北放送	日	24:05～24:35
栃木放送	金	22:30～23:00
茨城放送	月	23:00～23:30
TBSラジオ	日	25:00～25:30
新潟放送	土	23:30～24:00
信越放送	土	24:30～25:00
北日本放送	土	22:30～23:00
北陸放送	土	24:00～24:30
静岡放送	日	22:00～22:30
東海ラジオ	日	26:15～26:45
和歌山放送	土	24:00～24:30
ラジオ大阪	月	20:30～21:00
中国放送	日	24:00～24:30
山陰放送	日	22:00～22:30
西日本放送	日	22:15～22:45
南海放送	日	24:00～24:30
RKB毎日放送	日	24:00～24:30
熊本放送	日	22:30～23:00
宮崎放送	土	23:30～24:00
長崎放送	日	21:30～22:00
ラジオ沖縄	日	23:30～24:00

★投稿募集中

元気新聞の源はみんなのおたよりだ。迷ったら出す、この方針でいこう。

●**雑貨屋**　イラスト、おたより、質問やマンガと、間口の広い雑貨屋なのだ。**（のそ）**

●**オタンコナスのコーナー**　世の中のオタンコを発見して、S子に教えてちょうだいね。ヘイヘイホ～♪**（S子）**

●**ことわざ予備校**　休校か……と思うとまた出席者が増える名物予備校。授業料はたったの41円さ。**（ウニ）**

〈お礼〉載った人には、お礼をしちゃう。Ⓝ or NG杯の人は「NGオリジナルTシャツ」、㊥ or元気杯の人は「ウォーレット（おさいふ）」だよ。

●**ゲームインプレッションコーナー**　左のカコミにある質問に答えてね。回答者の中から抽選で10名に**ナムコット・レトロテレホンカード**が当たるよ。

〈応募要項〉郵便番号、住所、氏名、年齢、TEL、を書き〒146東京都大田区矢口2の1の21㈱ナムコNG編集室「元気新聞○○係」へ。

〈〆切〉次号の採用になるための〆切は**10月15日**だよ。ゲームインプレッションは10／15の消印有効。今すぐ、ハガキを用意してね。ことわざ、オタンコは気楽に出してちょー。

ゲームインプレッションコーナー

モナコでぶっちぎってやるのが最高だい！　なんてすっかり『ファイナルラップ2』に夢中のみなさん、お待たせ～。

●次回のテーマは

【ファイナルラップ2】

〈1〉～〈4〉の質問に答えてね！

〈1〉項目別に評価すると何点？
通信簿と同じ1（つまらない）から5（おもしろい）までの5段階評価で採点してね。

①グラフィック
②BGM
③ゲーム性
④操作性
⑤通信機能の効果
⑥総合評価

〈2〉4つのコースのうちどれが一番好きですか？

〈3〉多数決でのコース決定をどう思いますか？

〈4〉その他のご意見、ご要望



★NG最新号、バックナンバーの申込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。
**①郵便番号②住所③氏名④TEL
⑤希望するNGのNO.と冊数
⑥合計の冊数、**
を明記し、1冊～4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係

■注意1最新号は1人9冊までです。

2すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。

3郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト（税込）

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵便小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1986年〉●月刊創刊号
〈1987年〉●No. 3（1月号）
●No. 4（2月号）
●No. 5（3月号）
●No. 6（4月号）
●No. 7（5月号）
●No. 8（6月号）
●No.11（9月号）
●No.12（10月号）
〈1988年〉●No.17（3月号）
●No.19（5・6月号）
●No.21（7月号）
〈1989年〉●No.27（1・2月号）
●No.31（10月号）
●No.32（12月号）
〈1990年〉●No.33（2月号）
●No.34（4月号）
●No.35（6月号）
●No.36（8月号）

〈ラジアメからのおしらせ〉ラジアメ本『モアイの涙』も『モアイの鼻血』も大好評。これは第3弾を作るっきゃないってわけで、そろそろ作品を募集します。集まり次第出版されるっていうシステムだから、時期も内容もみんなの協力によって変わってくるよ。NG読者の諸君、こりゃあ、

NGフォーラム

NG FORUM

実りの秋。ナムコニュースも、あれやこれやと、いろんなものが盛りだくさんだよ～。NGフォーラムを読んで友達に差をつけちゃえ！

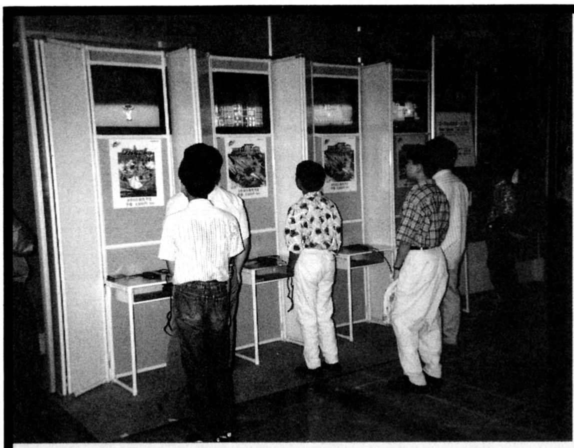
《EVENT NEWS》

秋の新作発表
ナムコットニューゲーム全国各地でホットなお披露目

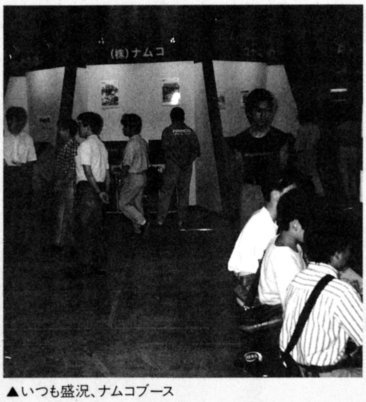
この秋も、ビシッと新作ゲームをひっさげて登場するナムコットシリーズ。お店に並ぶ前に、一足早く、ぼくらの前に姿を現してくれたよ。8月1・2日「PCエンジンまつり」（於・池袋サンシャイン）、8月2～5日「ソフトワールド'90」（於・幕張メッセ）に参加。更に、9月4日から行われた「玩具人形見本市」では、C.S.G.として参加。ナムコット新作ゲームが、名古屋・札幌・福岡を駆けめぐった。

また、恒例「C.S.G.秋の新作発表会」は、9月14・15日が東京、9月30日・10月1日には大阪で、それぞれ開催。今年も一層にぎやかな雰囲気で、各メーカーとも自信作をズラリと出展。内外ともに注目を集めるものとなった。ナムコは、PCエンジン用『ファイナルブラスター』、ゲームボーイ用『ファミスタ』を始め、『バーニングフォース』（メガドライブ）『パックマン』『バトルシティー』（ゲームボーイ）『メルヘンメイズ』（PCエンジン）『ファミスタ'91』『じゅうべえくえすと』『ワギャンランド2』（ファミリーコンピュータ）等、タイトル名を聞くだけで、期待度100％間違いなし！のニューゲームの数々を披露。各会場に駆けつけてくれた、早耳ゲームフリークたち（一部会場は関係者のみ入場）は、こぞってニューゲームにトライ。「家庭用に移植して欲しかったゲームがいっぱいだ!!」とニューゲームのラインナップに少々興奮ぎみ。あっという間に、コントローラーの前には行列ができてしまったほどだ。

各ハードごとに、それぞれ、ビッグなソフトを提供してくれるナムコットシリーズ。この秋も、手応え十分なアイテムでぼくらを楽しませてくれそうだね。これからも、いろんなゲームを開発していくから、見逃せないぞ。



▲全国各地を駆けめぐったナムコットニューゲームの数々



▲いつも盛況、ナムコブース

《ART NEWS》

C・G（コンピュータ・グラフィックス）作品『キャサリン』シリーズJACA'90で金賞受賞

NG31号「NGギャラリー」を飾ったCGプロ作品群『キャサリンの日々』。今年は、そのシリーズ続編を「JACA'90日本イラストレーション展」（国際芸術文化振興会主催）に出展。応募総数2315点の中より、見事、金賞を受賞した。作品名は『テトリス村に巨大キャサリン現わる』。

例の、熱帯原生林に住む、おとなしいけど、どこかおちゃめな主人公キャサリン。今回は、どんな表情を見せてくれているだろうか――。

8月23日の伊勢丹美術館を皮切りに行われた作品展も大好評。NG読者のみんなには、次号でバッチリと作品を紹介しちゃうから期待しててね。この秋、ますます、キャサリンファンが増えそう。

《CM NEWS》

『ワニワニパニック』CMオンエア中

9ページで紹介した『ワニワニパニック』。（株）バンダイより、只今CMもオンエア中。見たことあるかな？あのワニくんたちが、すばしっこく動き回る様子がとってもキュートに撮られているゾ。それに、アマゾンのセットやマスコットボーイが、ちゃめっ気たっぷりにムードを盛りあげてくれているのもGOOD！だね。キミも、シチュエーションをキメ込んでワニワニしてみたら？

・・『ワニワニパニック』（株）バンダイより好評発売中！6，500円



◀ジャングルのセットがキュートなCF



《MOVIE NEWS》

ナムコ・映画制作第2弾

「カブキマン」遂に完成

〝東京国際ファンタスティック映画祭'90〟で上映決定!!



▲この「カ」の文字が目に入らぬか～～

またまたナムコが映画制作に着手！『未来忍者』に続く第2弾は、その名も『カブキマン』。遂に、この秋完成。「東京国際ファンタスティック映画祭'90」での上映も決定！（本誌発行日9／30上映なのだ！）タイトルから予想できるように『カブキマン』は、日本の古典芸能歌舞伎がモチーフ。制作は、日本からナムコ、ギャガ・コミュニケーションズ、アメリカからトロマ社、と3社共同制作。トロマといえば『悪魔の毒々モンスター』等でおなじみ、ロイド・カウフマン率いる奇才揃いだ。撮影は全てアメリカ。日米がクロスオーバーした、奇想天外なコミカルアクションムービーに仕上がったよ。

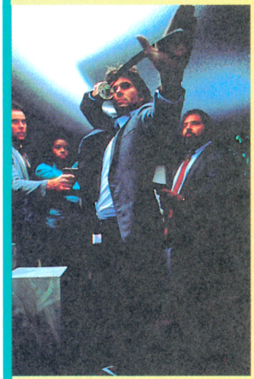
さて、その内容はというと――舞台は暗黒の街ニューヨーク。主人公ハリー・グリスウォルドは、正義感あふれるベテラン刑事。ひょんなことから、歌舞伎役者サトウよりカブキマンの力を授かることに。カブキマンの力とは、2000年前にサトウの先祖が、人類の敵・悪霊を地球上から追い払うことができたという、不思議かつ偉大なパワーのこと。

しかし、一見平和そうに見える地球も、2000年の時が流れた現在、ハリーの住む街ニューヨークでは、不可解な事件が続発。街は悪と破滅・倒錯の恐怖に覆われてしまう。ハリーは持ち前の正義感で事件を調査。何者かの企てによって、悪霊が復活しようとしていることをつきとめるのである。そして悪霊の真の目的・世界征服を阻止するため、ハリーはカブキマンの力を借りることを決意。

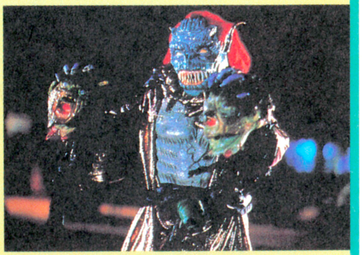
カブキマンの姿に変身し、不思議な力をもって、悪に立ち向かうのだ。

派手なカブキマンスーツと華やかなクマドリフェイス。割り箸や扇子を使った奇想天外な攻撃法は、絶対必見！ その他、カーアクションあり、SFXあり、ラブロマンスありと、あらゆる面白さを盛り込んだ超コミカルアクションムービー『カブキマン』。抱腹絶倒、ハチャメチャ、ドタバタ映画なのだ。

――「東京ファンタ」以降の一般公開やビデオ販売については、追ってNGで紹介するから、お楽しみにね。



◀変身前はこんなにシブイ敏腕刑事ハリー



▲あの手この手で世界征服を狙う悪霊



▲さすが本場アメリカ！ 手に汗握るカーアクション



◀カブキマンの手にかかると、割り箸も手裏剣に早変わり



◀ほら、このとおり

東京国際ファンタスティック映画祭

読者のキミ、覚えてるよね。そう、ナムコ映画第1弾『未来忍者』（'88年度作品）が完成した時も、この国内最大の映画祭「東京国際ファンタスティック映画祭」でプレミアム上映を行ったんだ。今や、ナムコとは切っても切れない結びつきとなった「東京ファンタ」。毎年、世界中から若い才能が創り出す、オリジナリティ豊かな映像作品を厳選。それぞれを発表し合うとともに、一堂に会する制作者同士の交流の場でもある。'85年スタート以来、早くも今年で6回目を数える。

そもそも「単なるジャンルではない、映画本来の楽しさと面白さを観客の側から見直す〝シネマ・ルネッサンス・ムーブメント〟。それが東京ファンタだ！」と主張してきたこの映画祭。回を重ねるごとに、日本映画界に最も求められている、映画制作の国際交流を促進。また、エンターテイメントの才能ある新人たち、あるいは、まだその才能が正当に評価されていない映画人を積極的に支持。「東京ファンタ」の根底に流れる熱いパッションが、次々と若い才能を世に知らしめてきたことは周知の事実だ。

そして、今年もまた、東京ファンタが開催されている。9月28日から10月5日までの8日間。今回は、どんな傑作の数々をみせてくれるであろうか。来たるべき映画の未来を、どう予感させてくれるであろうか。大変楽しみだ。

なお、『カブキマン』は、9月30日上映決定。



©K-M Company Productions

NAMCOT NEW GAME

ナムコット秋の夜長スペシャル

秋の夜長はこれでキマリ! ビッグなスペースゲーム
2アイテムを紹介しちゃおう

- ●ファイナルブラスター
  絶賛発売中 ￥6,800
  PCエンジン(税別)
- ●バーニングフォース
  10月19日発売 ￥5,800(税別)
  メガドライブ
- ●早耳情報ラインナップ8アイテム

PC エンジン

ファイナルブラスター

絶賛発売中!! 価格￥6,800(税別)

『ボスコニアン』(1981年業務用)、『ブラスト・オフ』(1989年業務用)と、地球人に執拗な襲撃を繰り返すボスコニアン軍。今度こそ果てしない星間戦争にピリオドを打つべく、人類は立ちあがった——



ボスコニアン軍要塞を破壊し、地球文明を守るのだ!

正体不明のボスコニアン軍による執拗な襲撃。そのゲリラ戦はとどまるところを知らない。そして現在では、地球文明の存続にさえ危機感を覚える地球人。とうとう地球人は、宿敵ボスコニアンの正体をあばき、その本拠地を、どんな手段を使ってでも壊滅させねば、この戦争を終結する道はないという最終結論に達した。専(もっぱ)らの防戦も、研究中の最新鋭機による、敵軍攻撃戦略を企てていたためであった。

そして、遂に完成を見た最新鋭機。人類の量子物理学の粋を集めた「フェニックスブラスター」を搭載した戦闘機「フェニックス」である。

しかし運命とは皮肉なもの。その時ボスコニアン軍は、既に月面にまで進攻の魔の手を伸ばしていたのだ。地球軍首脳は、最新鋭機「フェニックス」によるボスコニアン軍壊滅作戦を発令した。人類の存続は、この最新鋭機にかかっているのだ。急げ、「フェニックス」! 作戦コード、汝の名は〝ファイナルブラスター〟だ!!

武器を使いこなして強敵に挑もう

PCエンジン用に開発されたオリジナルシューティングゲーム『ファイナルブラスター』は、タテスクロールの7面構成。各面のボスを倒して面クリアを重ねていこう。マイシップ「フェニックス」を操るキミの目的は、宿敵の本拠地「惑星ボスコニアン」へと侵入し、ボスコニアン軍を司(つかさど)る「クイーンボスコニアン」を倒すことだ。

最新鋭機「フェニックス」の特徴は、何といっても多種多様な攻撃パターン。マイシップのスピードを自由に

ROUND 1



アイテムシップ。これを撃ってオプションとパワーアップのカプセルを取ろう

スパイシップ。これを撃たないと、オプションキラーが現れるぞ



◀オプション一個を自爆させることによって、画面内の全ての敵にダメージを与えることができる「オプションボム」



▲オプション数、パワーレベル、ミス回数で次面の難易度を決定する。レベルが高くなると敵の弾が速くなりHPも高くなる。レベルは、1面=レベル1のみ、2面=レベル2まで、3面=レベル3まで、4面以降=レベル4までである

コントロールできる上に、武器アイテムの組み合わせによって、16通りもの攻撃フォーメーションが味わえる。まずは「アイテムシップ」を破壊しよう。すると青と赤、交互に点滅するカプセルが現れる。青く光っている時に取るとオプションが1個、赤く光っている時に取ると1段階パワーアップする。基本的にオプションはガード役で、マイシップの近くにフォーメーションを組んで付き添っているが、パワーアップすることによって攻撃弾の発射も可能。このアイテムシップの組み合わせで、自機のレベルを高めることができる。オプション、パワーアップともにレベルは1〜3の3段階だから、ノーマル状態(0値)を含め、16通りもの組み合わせが成り立つってわけだ。敵の強さに応じて、オプション、パワーアップのレベルがどのくらい必要なのか、作戦を練っていこう。

しかし、オプションを取ったからといって安心してはいけない。時にオプションを破壊してしまう「オプションキラー」が現れるからだ。これは、高速で周回したかと思うとあっという間に画面外へ消えてゆく敵キャラ「スパイシップ」が元凶。確実に打ち落としておかないと、オプションキラーが出現してキラーミサイルを発射。このミサイルは通常の攻撃力を持つ上に、マイシップの無敵オプションさえも一撃で木端微塵にしてしまうイヤなヤツなのだ。

一方、ため撃ちによる〝火の鳥〟は、まさに攻撃の華。火の鳥の形をしたエネルギー体「フェニックスブラスター」は、その軌道上にある物を貫通。多大なダメージを与える強力な武器だ。また、緊急回避を余儀なくされた時は「オプションボム」で対応。自機のオプションを自ら破壊することによって、敵に大ダメージを投げつけられる。

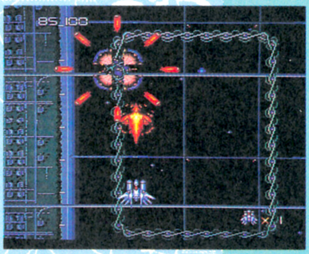
これら、多種多様な攻撃テクを駆使し、キミならではのワザで、ボスコニアン軍との最終戦争に賭けよう。なお、各面クリア時のパワー値、オプション数、ミス回数によって、次面の難易度が設定される。パワー・オプション値が多いほど、ミス回数が少ないほど、次面難易度はアップ。つまり、優秀なプレイをすればするほど、高次な星間戦争に挑戦することになるのだ!!

ROUND 2



▶2面ボス「レイズ・ザーン」。マイシップはオプション0の状態

ROUND 3



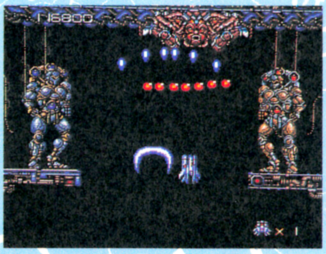
▶3面ボス「アーヴァ・オードル」。さまざまな形の軌道を敷き、フェニックスを囲い込んでくるクセモノ。フェニックスは火の鳥を発射「フェニックスブラスター」だ!!

ROUND 5



▶壁のパイプ内に棲息している「パピード」は、頭、体、節が、8つのパーツで構成されている。弱点に向けて発射! マイシップはパワー2

ROUND 4



▶たくさんの弾を撃ちつけてくる4面ボス「ダイマ・ジーオ」。画面両脇でボスをガードしている衛兵は破壊不可能。右がガーディアン・ウーで左がガーディアン・アーだ

ROUND 7



▶左右のポッドから孵化し、襲いかかってくる「エンバイオ」。反対側の壁に当たると、グチャッと潰れて幾方向にも飛び散るから危険



◀さらに進むと、「クイーンボスコニアン」のアジトが。しかし、ここには各面のボスたちが、あまりにもグロテスクな顔で待ち構えている

ROUND 6



▲一定のダメージを与えるごとに、恐ろしい形態に変化してゆく「ビオ・ガンデス」。かなり正確にマイシップを狙ってくるぞ

BURNING FORCE



メガドライブ

バーニングフォース

10月19日発売・予価￥5,800(税別)

2100年、「地球大学」メガドライブに新設開校

「地球は青かった」――1961年、人類初の有人宇宙飛行に成功した歴史的瞬間。ソ連の宇宙飛行士ガガーリンのフレーズは、当時の地球人にとって、センセーショナルな、宇宙時代への幕明けを象徴するものだった。

それから既に1世紀以上の時が流れた現在、西暦2100年。宇宙から地球、地球から宇宙への往来は頻度を増す一方だ。そこで、新時代に対応する人材を育てるため「地球大学」が設立されたのは周知の通り。学部は、地球学部（地球を環境破壊から守る学問）と、宇宙学部(地球外環境でヒトが生きるための学問）が主だったもの。

そして『バーニングフォース』の美しいヒロイン天現寺ひろみは、この地球大学宇宙学部トップスペース専科に学ぶ優秀な学生。入学以来、宇宙生活・惑星移住・惑星探査等の研究を積み、今度いよいよ卒業試験に挑もうとしている。しかし、卒業試験は、単に机上の学問だけでは通用しない。「宇宙を研究するには、宇宙で自由行動できねばならない」というのが大学の基本方針。探究心あふれるひろみは、迷わずパイロット志願の願書を提出した。

6日間にも及ぶ過酷な卒業試験。次から次と、行く手を遮る敵を倒してゆく様は、スペースウォーズさながら。そして見事、試験にパスした者だけに与えられる「スペースファイター」の称号。果たしてひろみは、その栄冠を手にすることができるだろうか――。

マイシップを乗りこなし、敵キャラを倒せ！

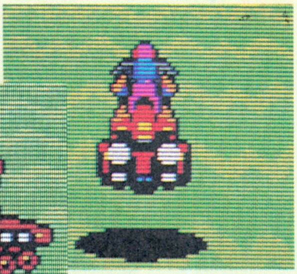
ゲームステージは、試験が行われる6日間。もちろん、全試験(ステージ)にパスし、「スペースファイター」の称号を手に入れることが目的。初め5日間は訓練とし、1日を午前・午後・夜間・ボーナス、と4つのステージで構成している。この期間、さまざまな地形(湾、砂漠、地下等)と敵キャラを克服するため、マイシップは無公害エンジン搭載のエアバイクと、マッハ2のスピードを誇るエアプレーンを使用。最終日(最終ステージ)はいよいよ宇宙空間で、大ボスとの対決(マイシップはエアプレーンのみ)だ。

みっちりとトレーニングを積んだ天現寺ひろみの武器は、マイシップから発するショット弾（ダメージを受けるまで装備可能）とミサイル弾(数に制限あり)。アーケード版同様、コース上のアイテムを取ることによってパワーアップ。またアーケード

マイシップ



▲バイクに翼をつけると小型戦闘機に。スピードはマッハ2



▲無公害エンジン搭載バイク。スピード調節可能

武器パワーアップ

▼真ん中のポールにあるアイテムをとろう





▲敵キャラをうまくかわして！



▲高いところにあるアイテムは、エアバイクをジャンプさせ、勢いをつけて取っちゃおう

新アイテム



▶画面上部に見える緑色のアイテムを5コ取りボタンを押すと、一定時間無敵状態になれる



◀ボーナスステージに出てくる★印のアイテムを10コ取ると、1upするぞ

H＝ホーミングミサイル。5発1組で粘り強く敵を追尾、破壊する	M＝マックスミサイル。回転・爆発して敵を一撃	CL＝クロスレーザーショット。広範囲の敵をレーザーで威圧！	W＝ワイドレンドショット。幅広ショットだから1度に複数の敵を倒せる	L＝レーザーショット。すべての物を貫通させることができる







忠実移植

3Dシューティングの迫力

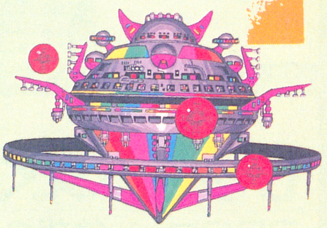
6日間の卒業試験に挑み、めざすは「スペースファイター」だ!!

板にはない2種類のアイテムバージョンも新登場。1つは「無敵バージョン」。地上の障害物を撃つと時々出てくるアイテムを5コ集めてボタンを押すと、一定時間無敵状態になれる。ここぞという時に、一発発射！ もう1つは「1upバージョン」。これは1日の終わりのボーナスステージで、星印のアイテムを10コ取ると得点upに加え、レベルも1upできる。いずれもフルに活用し、新時代のヒロイン天現寺ひろみに「スペースファイター」の称号を授けよう！

ひろみの夢をかなえられるのはキミだ

メガドライブゆえ可能となった超3Dの大迫力。画面でのひろみは後ろ姿しか見せないものの、知力と体力の試練を何なくこなす、ネオ・スペース・ジェネレーションの1人であることは想像に難くない。美貌と明晰な頭脳を併せ持つ、5フィート8インチの肢体は、凜々しささえも漂わせる。目下の目的は卒業試験にパスすること。宇宙空間を自由に動き回り、あちこちで冒険するのが夢だ！

しかし、ひろみの目的はそれだけには止まらない。最終的な夢はというと、20世紀からの不本意なる遺産「地球汚染」を一掃することだ。宇宙の中の1つの惑星「地球」、自分が生を受けた星「地球」。ひろみは、地球人として、その夢を任務だとさえ感じているのだ。地球大学のメイン・宇宙学部は、まさにひろみのためにあるようなもの。夢に追いつくまでの最初のハードルが「スペースファイター」の取得だ。さあ、ひろみを操るのはキミ自身だ。宇宙から眺める地球が、いつまでも青く、美しくあってほしい。そんなひろみの願いを、キミの胸にしっかり刻んで、Let's play! Let's try!



1st day



◀試験1日目「ベイヤード」。夜間には、しっかりとボスが待ち受けているぞ

Bonus



◀うれしいボーナスステージ。だが、得点ボールを赤い障害物が取り囲んでいるから気をつけて

3rd day



◀3日目「エアロスペース」のボス。弱点はどこだったか、覚えてるかな？

2nd day



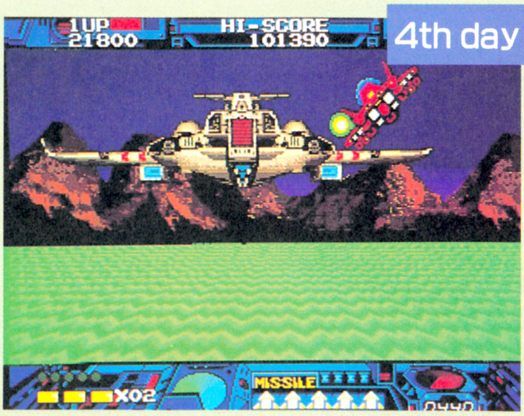
◀2日目「サリヌカサンズ」、午後の部。巨大なメタルスネークをやっつけることも、パイロットへの試練

5th day



◀5日目ボス。こいつを倒すと、いよいよ最終日「ルナースペースポート」に挑戦だ！

4th day



◀「グラスランド」ボス。デカイ。武器アイテムはどれが一番有効かな？

MD MEGA DRIVE この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGA®の使用を許諾したものです。

★早耳情報 NAMCOT NEW GAME ラインナップ

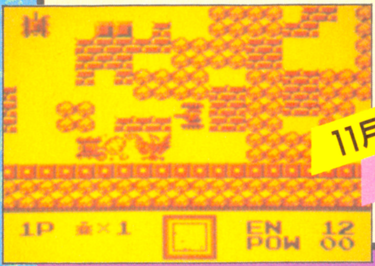
■ゲームボーイ用

Nintendo GAME BOY ゲームボーイは任天堂の商標です。

対戦型 1人でも遊べます

バトルシティー

アクションゲームはこれでキマリだ!



11月30日発売予定
予価¥3,500(税込)

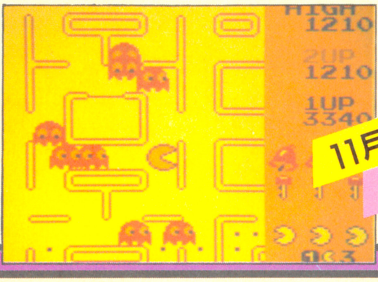
■ゲームボーイ用

Nintendo GAME BOY ゲームボーイは任天堂の商標です。

対戦型 1人でも遊べます

パックマン

あのパックマンがキミの掌に!!



11月2日発売予定
予価¥3,500(税込)

■PCエンジン用

メルヘンメイズ

アリスと一緒に鏡の国で冒険しよう



12月11日発売予定
予価¥5,500(税別)

■メガドライブ用

メガパネル

パズルゲームでハマッちゃおう

11月22日発売予定
予価¥4,900(税別)



MEGA DRIVE この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA® の使用を許諾したものです。

■ファミリーコンピュータ用

じゅうべえくえすと

RPGファン待望のニューゲーム
お楽しみに!



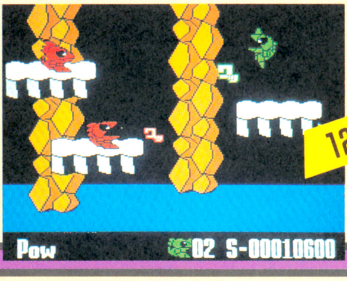
'91年1月4日発売予定
予価¥7,800(税別)

©BIRTHDAY / NAMCO LTD.

■ファミリーコンピュータ用

ワギャンランド2

リクエストに応えて第2作目完成間近!



12月14日発売予定
予価¥5,800(税別)

ファミリーコンピュータ用ロムカートリッジはシャープC1ではご使用になれません

■メガドライブ用

デンジャラスシード

話題のシューティング、敵機を破壊せよ!

12月18日発売予定
予価¥5,800(税別)

乞う ご・期・待!

MEGA DRIVE この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA® の使用を許諾したものです。

■ファミリーコンピュータ用

ファミスタ'91

今年の『ファミスタ』は守備データ搭載で新登場だ!



12月21日発売予定
予価¥4,900(税別)

ファミリーコンピュータ用ロムカートリッジはシャープC1ではご使用になれません

ファミリーコンピュータは、任天堂の商標です

とっておき NEW・リリース・情報局

CD、ビデオ、ブック……と、盛りだくさんのNEWリリース情報をお届けしちゃおう。秋の夜長はこれでキマリ！ だねッ。

Now on Sale!

NEW DISK

ナムコサウンド、3アイテムをリリース

今回はドカ～ンと、ニューCDを3枚も紹介しちゃおう。

まずは、ゲームサウンド・エクスプレスシリーズの第3弾『ファイネストアワー』。ビートが効いた、ノリノリのオリジナルサウンドが全曲を網羅。敵キャラに向かうビームガンの攻撃音もバッチリ収録してある上に、オールカラーのインナー付き！ ゲームで味わった、あの〝ワクワク〟が甦ること間違いなしだよ。

お次は、サイトロンレーベルから『ファイナルラップ2―G.S.M. NAMCO3―』が登場。ナムコの人気ドライブゲームを中心とした全7曲が、超快感サウンドをぶっとばす。加えて、あの『ギャラクシアン³』のオリジナルサウンドトラックも大公開！ さらに初回プレスCDは、スーパーピクチャー仕様盤。いうまでもなく貴重な1枚だ。

最後に、『ディス イズ ナムコ！』。アルバムタイトルが語りかけるように、曲目はナムコの歴代ヒットゲームをチョイス、全曲アレンジバージョン、打ち込みじゃない生の音がゲームサウンドに拡がりを持たせている。ジャズ・テナーサックスがシブイ「メインテーマ・フロム〝ローリングサンダー〟」。ロックの「ドラゴンスピリット」。ラベル風の「ザ・リターン・オブ・イシター」……と、アレンジも多種多様。聴き応えバッチリのおしゃれなアルバムに仕上がったよ。とにかく一度、聴いてみてッ！

紹介した3枚は、只今好評発売中！ 今すぐCDショップへGO！

曲目：①パックマン・ア・ゴーゴー②ワン・オクロック・ギャラガ'88③マッピーズ・ララバイ④ドラゴンスピリット⑤無伴奏ゼビウス組曲第1番⑥北京ホテルの〝たろすけ〟(妖怪道中記)⑦メインテーマ・フロム〝ローリングサンダー〟⑧サンダーセプター⑨ザ・リターン・オブ・イシター⑩エンディング・テーマ・フロム〝アサルト〟



●『This is NAMCO！』(ディス イズ ナムコ)
発売元：㈱アポロン
CD：￥2,500(税込)APCG-4006
MT：￥2,300(税込)APTG-4006

曲目：〈アレンジバージョン〉①ファイナルラップ2②ウイニンググラン鈴鹿GP〈オリジナルバージョン〉③フォートラックス④ファイナルラップ2⑤ウイニンググラン鈴鹿GP⑥デンジャラスシード⑦ギャラクシアン³



●『ファイナルラップ2―G.S.M. NAMCO 3―』
発売元：㈱ポニーキャニオン
CD：￥2,500(税込)PCCB-00040
MT：￥2,500(税込)PCTB-00012

曲目：①シグナスのテーマ(スタッフロール)②行進曲③戦場の音～ジャングル(ステージ1)④クリアーミュージック⑤砂漠(ステージ2)⑥ステージ×―BGM(未使用)⑦ネームエントリー⑧敵の要塞(兵器工場・ステージ3)⑨最終兵器・ゲルファウスト～ボス(ステージ4)⑩コンティニューミュージック⑪オールラウンドクリアミュージック⑫エンディング⑬サウンドエフェクト



●ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.3『ファイネストアワー』
発売元：ビクター音楽産業㈱
CD：￥1,500(税込)VICL-15004
MT：￥1,300(税込)VITL-13002

NEW VIDEO

人気キャラが勢揃い『ナムコ ギャルズアイランド』

『月刊ゲーメスト』(新声社刊)が行った、アーケードゲームの〝女の子キャラ人気投票〟。ナムコキャラは、1位のワルキューレを始めベスト5を独占、さらにベスト10でも9作品が入賞するという、驚くべき成績を収めたこと、知ってるよね。

そこで今回は、この超人気女の子キャラたちを、惜し気もなく、9人全員を、1本のビデオに収めちゃったのがこれ『ナムコ ギャルズアイランド』。9人それぞれの魅力を、あますところなく盛り込んだ超愛蔵版。ゲームセンターでしか会えなかったお気に入りキャラも、これからはいつだってキミに微笑みかけてくれるだろう。このメモリアルビデオ見ずして、女の子キャラは語れないぞ。

それともう1つ。このベスト5を独占したキャラたちのテレカも記念発売されている。詳しくは『月刊ゲーメスト』を見てね。



➡『ナムコ ギャルズアイランド』
〈収録ギャル〉ワルキューレ、アルテミス、モモ、カイ、わや姫、みゆきちゃん、アリス、アリーシャ姫、コアクマン
発売元：㈱ポニーキャニオン 好評発売中！
VHS：￥3,800(税込)PCVP-10290HiFiステレオ30分
LD：￥4,800(税込)PCLP-00065CAV,CXステレオ30分



⬅記念テレカセット
5枚組美麗ケース入り、ゲーメストステッカー付き
発売元：㈱新声社 ￥5,500
入手方法は『月刊ゲーメスト』(新声社刊)を見てね

NEW GAME BOOK

『デジタルデビル物語(ストーリー) 女神転生II メシアプロジェクト2036』

悪魔と悪魔を合体させながら進めていく、ファミコンRPGの傑作『デジタルデビル物語女神転生II』がゲームブックになって新登場！

最終戦争・新型爆弾によって廃虚と化した近未来都市・東京。地上を支配する悪魔たちと戦いつつも、主人公のキミは、彼らの魔力を借りてパワーを身につけなければならない。目的は勿論、人類の平和を取り返すこと。

さあ、キミは救世主の使命を遂行することができるかな？



●『デジタルデビル物語 女神転生II メシアプロジェクト2036』
発行：㈱双葉社 ￥450(税込)
レッカ社編/吉田圭著/ゲーム構成 井上尚美

GARAGE KIT

『ワンダーモモ』ガレージキットでヘンシ～ン!?

『ギャルズアイランド』にも入賞した元気娘「モモ」が、ガレージキットになるよ。聞くところによると、変身前のモモと、変身後のワンダーモモ、つまり2タイプのキットが㈱ムサシヤから発売されるらしい。詳しいことは次号でお知らせするよ。



雑貨屋 イラスト広場

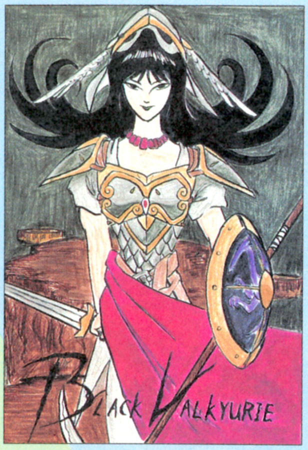
雑貨屋に届いたイラストをどーんとご紹介するコーナーです。キャラクターたちのおしゃべりが聞こえてきそうだよ



▲静岡県　望月優子（NG杯）
夢がかなってよかったね



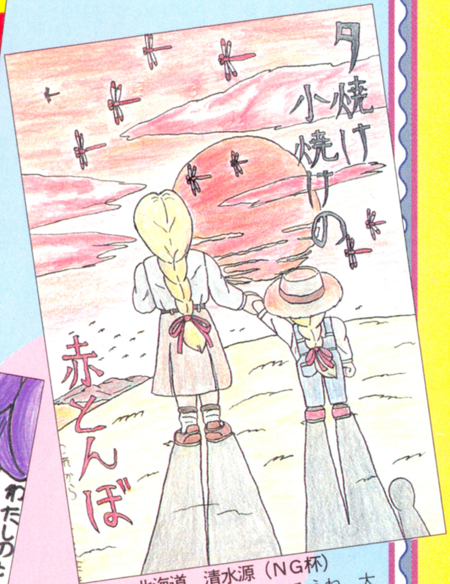
▲福岡県　成瀬さつき（NG杯）
ちょっと長髪でかわいいたろすけだね



▲島根県　ディード（NG杯）
ブラックワルキューレ、なかなかシャープに描かれているね



▲大阪府　DORA夫（NG杯）
このサンドラは何を見つめてるんだろう



▲北海道　清水源（NG杯）
北海道の秋は早いんだろうね。大雪山の紅葉や夕日を、一度見てみたいなあ



▼群馬県　金谷英毅（元気杯）
秋の雰囲気がよく出ているね



◀山口県　めへんげ（元気杯）
大迫力の大顔面に思わず笑ってしまいました

つぶやき

イラストはタテでもヨコでも自由なんだけど、なぜかこのごろタテ位置ばっかりなんだよね——

後記

ピ～ヒャラ、ピ～ヒャラで人気のちびまる子ちゃんの小学校は約15年前をモデルにしてるからゲームの話は出てこない。もし、現代版まる子ちゃんを作ったとしたら、「はなわくんったらパワーグローブまで買ったんだって。あたしゃついていけないよ」みたいな会話が飛び交うんだろうなあ。ある人の話によれば、3歳児がゲームセンターで『マーベルランド』をやり、モウルと戦っていたという。これはたまげた。こんな子供たちが大きくなったらどんなゲーマーになるんでしょうね。

さて、今回のNG、今までありそうでなかった、読者と開発者の座談会が実現しました。立場の違う者同士が意見を出し合うと、いろいろ視野が広がってとってもおもしろかったなあ。これからもNGは、こうして読者とナムコを結ぶ掛け橋でありたいと思ってます。みんなも生の声をどんどん聞かせてね。

おしらせ

●NG最新号やバックナンバーをご希望の方は、詳しい申し込み方法がP.25にあるのでご覧ください。

●定期購読ご希望の方には、こちらから詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はNG編集室「定期購読係」です。

NG No.37
NG10月号
1990年10月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(756)2311

次号（No.38　12月号）は11月30日発行予定だよ

NG GALLERY

いつも見ていてくれるかな？ ナムコのTVCM

毎月1～2本のペースで新作が続いているナムコットのTVCM。気がついたら、もうオンエアが終了していた、なんてことはありませんか。そこで今回のNGギャラリーでは、最近のCMで特に人気の高かった2作をじっくりご紹介いたしましょう。

先進のテクノロジーと映画的技法の融合を試みた、「メガドライブ用フェリオス15秒」と、懐かしのヒーロー物TVドラマのオープニングを徹底的にパロった「PCエンジン用ベラボーマン15秒」。ごゆっくりとご覧ください。

Opening title



金色の魚がパクパクとナムコのロゴを食べてしまうCI部分。今を時めく新進アーティスト・楠伸生氏のブラスアート（真鍮によるオブジェ）がいきいきと動きます

PHELIOS



◀デュポンの神殿内部に液晶ビジョンで映し出される『フェリオス』のゲーム画面



◀ゆっくりカメラは移動して、邪神像にかかるゲーム画面を追う。カメラと液晶ビジョンの2本クレーン撮影だ

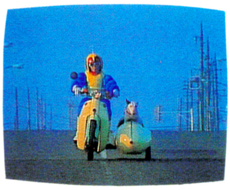


◀祈るアルテミス。透きとおる金髪が印象的だ。モデルは本場ギリシャ美人のニコル・ティモン

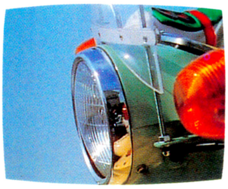


▲神殿の床に突き立てられた剣をバックに、水中から出てくるように商品カット

超絶倫人ベラボーマン



◀朝もやを切り裂いてベラボーマン登場。なぜか？ のサイドカーには、愛犬ブルテリア



◀改造スーパーカブ50のヘッドライトのインサートカット。しっかり間抜けです



◀愛嬌いっぱいのブルテリア。撮影の間、2度ほどサイドカーから落ちそうになりました



◀白ヌキのタイトルが起き上がって、画面フリーズ。懐かしさがこみあげてくる演出です



▲赤いホリゾントをバックに決めポーズ。「坊や、秘密は守れるかい？ ニッ」



▲夕陽のなかに走り去るベラボー。商品カットも余韻タップリです

NG
No.37
一九九〇年十月一日発行 (隔月一回一日発行) 第五巻第五号通巻三七号 編集人 遠山貴子 発行人 中村雅哉 郵便番号一四六 東京都大田区矢口2—1—21 株式会社ナムコ 電話(756)二三二一

